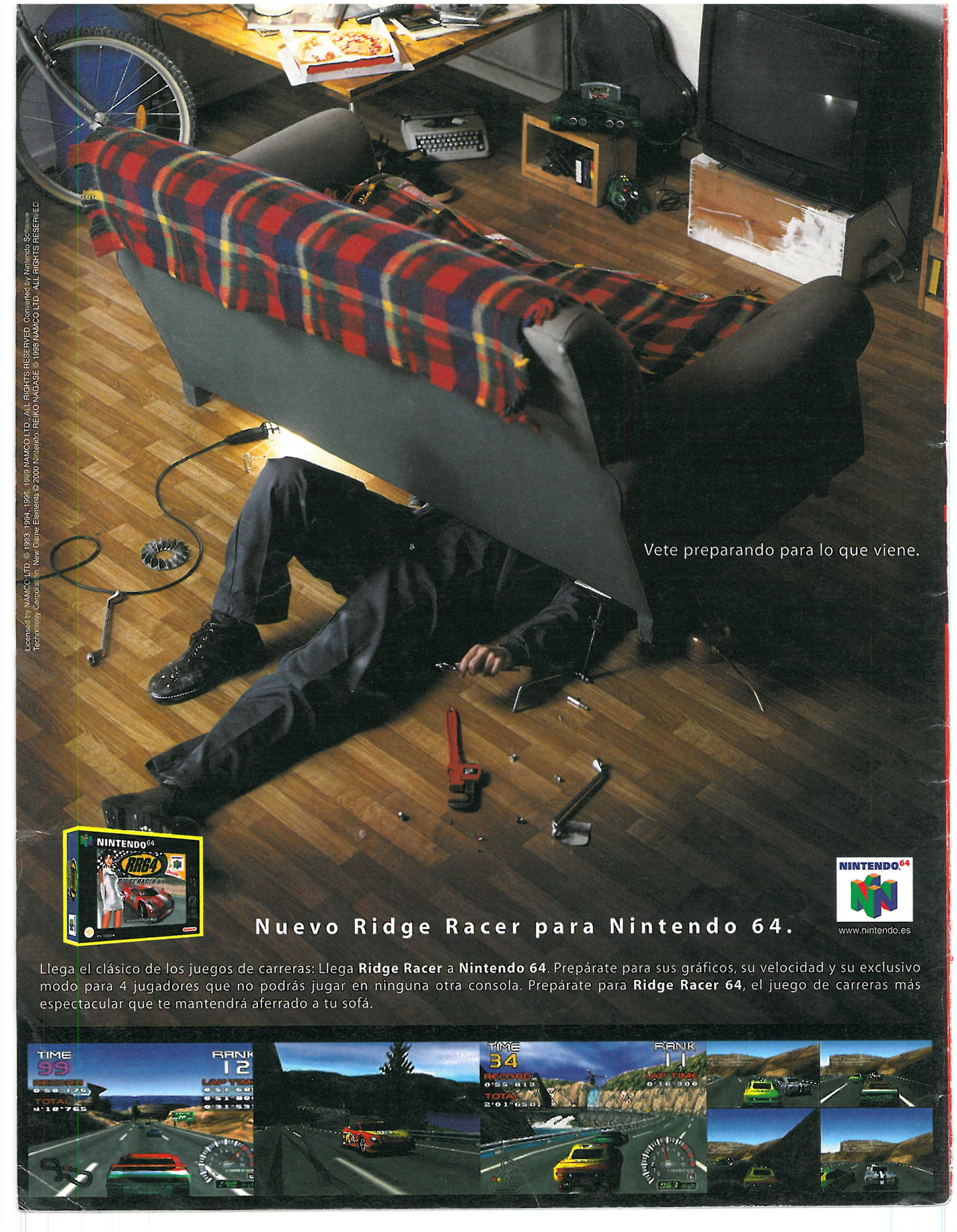


REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
Nintendo®
Acción
AÑO IX Nº 91 - 395 PTAS - 2,37 €
HOBBY PRESS
SEEL
TUROK 3
¡Descubrimos sus secretos!
PERFECT DARK
El mejor juego de la historia de Nintendo 64
¡¡PÓSTER GIGANTE CON TODA LA INFORMACIÓN SOBRE LOS 150 POKéMON!!
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
¡¡Llega Pokémon Amarillo!!
POKéMON™
Edición Especial Pikachu™
Super Smash Bros: Guía de golpes y combos
8 424094 810024 00091



Vete preparando para lo que viene.
NINTENDO64
RR64
Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.
NINTENDO64
www.nintendo.es
Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega **Ridge Racer** a **Nintendo 64**. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para **Ridge Racer 64**, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.
TIME
99
RANK
12
TIME
34
RANK
11

PULSA ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶



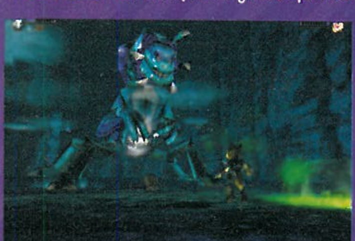
La joya de la corona de RARE, por fin al descubierto

DINOSAUR PLANET

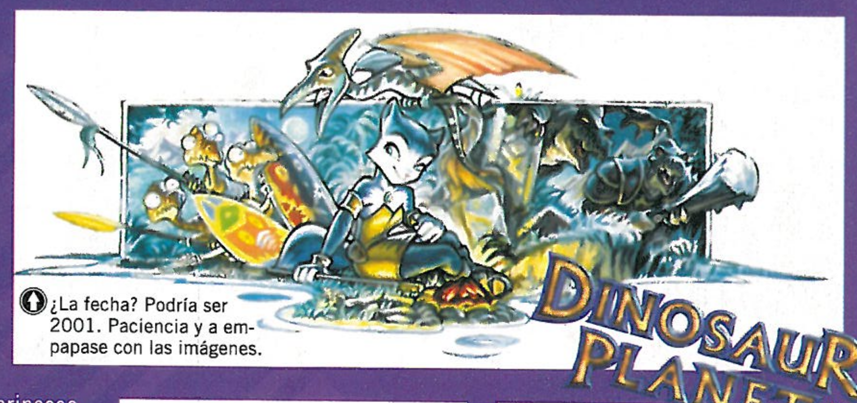
(es el proyecto más ambicioso de la compañía británica)

Fuimos los primeros en anunciarlo. Rare tenía nuevo proyecto. Incluso avanzamos el título. Ahora por fin es una realidad. Pretenden mostrarlo en el E3, jugable. Lo que no sabemos es cuántos de los **512 megabits** planteados estarán al completo. ¿Y de qué va Dinosaur Planet?, ¿a qué tanto misterio? El juego narra las aventuras de dos héroes, **Sabre y Krystal,** que lucharán por salvar el planeta de los dinosaurios. En las exóticas localizaciones, **muy variadas,** que nos están preparando, conoceremos a más de **50 personajes.** Pero quedaos con estos dos nombres: **Tricky y Kate,** príncipe y princesa, porque estos dinos "compinches" tendrán un papel muy activo en el juego. Podrán cavar agujeros, descubrir secretos, coger objetos e incluso participar en algunos minijuegos.

La jugabilidad combinará **feroces batallas con puzzles complejos.** Tendrá acción pero al mismo tiempo el nivel de aventura de Zelda. Verlo para creerlo. Después del E3.







¿La fecha? Podría ser 2001. Paciencia y a empapase con las imágenes.





Krystal y Sabre serán las estrellas de la aventura.

LA NUEVA ODISEA DE BANJO Y... TOOIE

Se los espera con ansiedad, y a juzgar por las últimas imágenes de Rare, el tema está más que listo. **Banjo-Tooie será uno de los atractivos del E3,** aunque es más que probable que termine aterrizando en Europa durante el año que viene. ¡Ufff!











La evolución técnica de Rare es prodigiosa. Y lo que espera en Banjo-Tooie va a dejaros sin habla.

FUERTE PRESENCIA DE RARE EN EL E3

▶ Se espera que enseñen todos estos juegos:

- Banjo-Tooie
- Conker BFD
- Dinosaur Planet
- Mickey Speedway USA
- Perfect Dark
- Donkey Kong GBC
- Perfect Dark GBC

▶ Y a pesar de este despliegue, distintos rumores apuntan a que habrá aún más sorpresas. No, parece que no será ningún juego para Dolphin, pero por aquí hay más de uno que espera alguna noticia sonada. Veremos.

SUMARIO

Nº 91 Junio

El tema del mes

Pokémon Amarillo

¿Qué podéis encontrar en el nuevo Pokémon? Pues lo mismo que en las ediciones Roja y Azul, lo mismo que ha enganchado a miles de jugones (y lo que queda), y lo mismo que está causando estragos en las tiendas. Que está arrasando. Y si queréis más datos respecto a las novedades jugables, entonces sírvanse de pasar por la página mencionada. Allí tenéis muchos Pokémon y algunas explicaciones a las nuevas expresiones de Pikachu, a por qué nos sigue a todas partes, a qué y cuánto hay realmente de nuevo en el juego. No os entretenemos más. Hay cinco páginas a vuestra disposición.

Pag. 10

El imprescindible

Metal Gear Solid



Los clásicos más excitantes comienzan a darse cita en Game Boy. Si hace poco era la intocable Lara la que paseaba su palmito por la portátil, ahora es el gran Snake, soldado y héroe de Metal Gear, el que tiene el placer de honrarnos con su visita. Para colmo el juego es excepcional, ha traspasado los límites de un simple arcade de acción y nos ha emocionado.

Pag. 40



Pag. 16

▲Perfect Dark

Es tan emocionante como decían, es tan grande como aseguraban, es tan espectacular como nos habían prometido. Lo podemos asegurar después de haber pasado con ella unas cuantas horas, sin pudor y sin temor equivocarnos. Lo mejor que ha pasado por aquí.

◀ Excitebike 64

Ya hay candidato al número 1 en juegos de motos, y lo tenéis aquí mismo. El cartucho de Nintendo nos ha recordado al fabuloso Wave Race, que aún es una de las máximas expresiones técnicas en cuestión de animación.

Pag. 24



Turok 3 ▶

Empieza a asomar la cabeza el ultimísimo proyecto de Acclaim. Esta vez de vuelta a los orígenes, Turok nos prepara una de esas odiseas que no te podrás perder. Léelo todo aquí.



Pag. 32

◀ Supercross 2000

Es de las novedades más destacables que tenemos para Game Boy. Una versión muy superior a la de Nintendo 64, que seguro sabrá convencer a los usuarios portátiles. ¿Curiosidad? Pues venga.

Pag. 43



Pag. 72

▲ Guía Super Smash Bros

Si quieres dominar a fondo el juego, pásate por aquí. Tenemos la colección de trucos, combos y golpes más completa para todos los luchadores. Por fin podrás jugar con ventaja contra ese amiguete que siempre te gana...

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

Eidos anuncia Sidney 2000, el juego oficial de las Olimpiadas



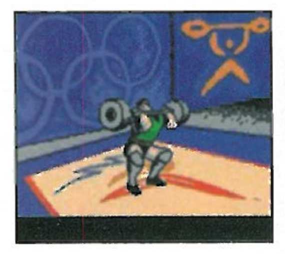
Arriba, un bonito render nos da idea del detalle gráfico con que se desarrolla la versión N64. Y abajo, pantallas a tuttiplen de Game Boy.

Ya tenemos juego olímpico y, más aún, **compañía olímpica.** Porque Sidney 2000 es sólo el primer producto de un **acuerdo exclusivo de seis años que Eidos ha firmado con Sports Multimedia** para publicar videojuegos bajo la licencia del Comité Olímpico Internacional.

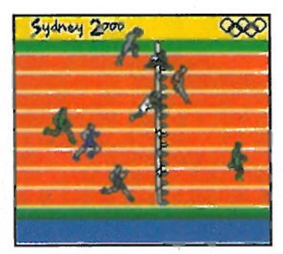


Sidney 2000 aparecerá para Nintendo 64 y Game Boy Color este mes de agosto, si las fechas no fallan. El juego, que está desarrollando el grupo británico ATD, incorporará gráficos en alta resolución y una tecnología de captura de movimientos para la que se han utilizado atletas que participarán en las olimpiadas.

La lista de eventos olímpicos que incluye es así de amplia: **100 metros, 110 m. vallas, martillo, javalina, triple salto, salto de altura, 100 metros natación, ciclismo, levantamiento de peso, salto de trampolín y tiro al plato.** Podremos elegir entre tres modos de juego: arcade, olímpico y entrenamiento. En el modo olímpico formamos nuestro propio equipo con 12 atletas a los que hay que entrenar física y sicológicamente. El reto: ganar el oro. Como Eidos.









"Pokémon: la Película" arrasa en los cines españoles

El aluvión Pokémon tiene su continuidad en el cine. La película, que ya venía precedida por cifras de órdago en Estados Unidos, ha confirmado que este fenómeno goza de excelente salud en España.



"Pokémon: la Película" se estrenó el 14 de abril y hasta la fecha ha obtenido resultados espectaculares. **Más de 880.000 espectadores** han alucinado con las aventuras de Ash, Pikachu y compañía, lo que ha supuesto una recaudación de **575 millones de pesetas,** superando con creces los objetivos que se había fijado su distribuidor Warner Sogefilms. Además, en los fines de semana del 14 al 16 y del 20 al 23 de abril fue **la película más vista.**

Descubre Mundo Pokémon 2000 en el Parque de Atracciones de Madrid

Si eres un fan de Pokémon, Nintendo te abre las puertas del "paraíso". Se trata de Mundo Pokémon 2000, un "paraíso" instalado en el Parque de Atracciones de Madrid, en un pabellón de nada menos que **900 metros cuadrados** donde podéis vivir todo tipo de experiencias relacionadas con Pokémon. Aún más, porque Nintendo ha pretendido que no sea una simple exposición de juegos, sino una atracción más del parque. Y con ese objetivo han puesto en marcha **una docena de actividades distintas,** que van desde jugar con Pokémon Stadium hasta ver los episodios de la serie de televisión, pasando por una zona de dibujo u otra para hacerse fotos con los Pokémon. En resumidas cuentas allí te encontrarás todo esto:



- **56 consolas N64 con Pokémon Stadium.**
- **16 consolas N64 con juegos variados (Super Smash Bros, Donkey Kong 64...).**
- **40 consolas Game Boy con Pokémon Rojo y Azul.**
- **Zona de cartas Pokémon.**
- **Zona de dibujo.**
- **Zona de intercambio Pokémon.**
- **Zona para hacerse fotos.**
- **Zona para ver los episodios de la serie de televisión.**
- **Zona de espectáculos.**
- **Visita de los disfraces Pokémon.**
- **Zona para padres.**

Mundo Pokémon contará además con la presencia de **personal experto en Pokémon,** que podrá resolverte todas tus dudas. La exposición permanecerá **abierta hasta el 30 de septiembre** según el siguiente horario: abre una hora más tarde que el Parque y cierra una hora antes, aunque nunca más tarde de las diez. **Está situado en el Palenque,** cerca de la zona de restaurantes.

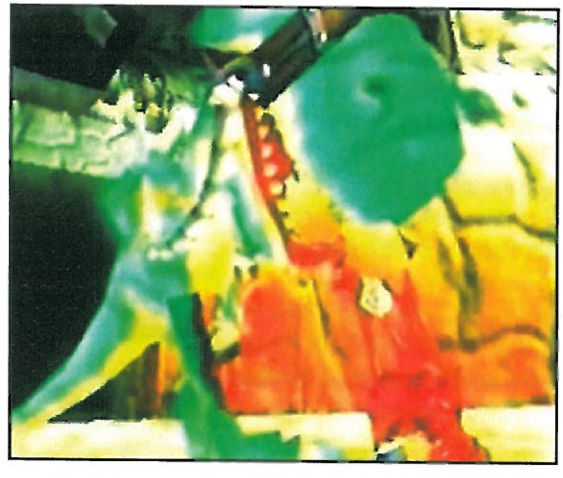
Jeremy McGrath Supercross 2000: lista de premiados con un cartucho para Nintendo 64

Mª José Fernández Rubio	Albacete
Aitor Pérez de la Rosa	Asturias
Guillermo Botamino González	Asturias
Jorge Monago Calero	Badajoz
Jaume Calvete Moreno	Barcelona
Alberto González Abietar	Barcelona
Eduardo Sánchez	Barcelona
Mikel Pereda Urruticoechea	Vizcaya
Fco. José Retamero Jaime	Cádiz
Rubén Otero Carranza	Cantabria
Víctor López Descarrega	Guadalajara
Lander Arbelaitz Mitxelena	Guipúzcoa
Daniel Esco Labián	Huesca
Santiago Martín Rosa	Madrid
Manuel García Martínez	Madrid
Fernando Ruanova de Santiago	Pontevedra
Jaime Álvarez Cañada	Pontevedra
Pedro Román Simón	Sevilla
Jesús Díaz Vico	Sevilla
Alejandro Rocha Ortiz	Sevilla



El día de furia de Conker

Sorpresa, sorpresa. **Nintendo ha enseñado un vídeo del nuevo juego de Rare, Conker´s Bad Fur Day**, que **nos ha dejado patidifusos.** La dulce ardillita sigue siendo ardillita pero de dulce ni un pelo. El nuevo escenario es belicoso y violento, y ahora Conker tiene cara de malo. Aquí van unas capturitas de ese vídeo.




Sentimos la calidad de las imágenes, pero ni este efectillo borroso puede impedir que veáis lo mismo que hemos visto nosotros en esta pantalla. Un dragón zampándose a un enemigo -se supone-, y desparramando mermelada. Para audiencias maduras, queda claro.



En la intro, Conker se ve de repente rodeado de soldados y con un casco en la cabezota. Segundos de desconcierto y...



...y desembarco de Normandia. Ráfagas de disparos que van y vienen, en una escena copiada de la película del soldado Ryan.



Escenas cómicas y doble sentido en los diálogos. La chica del bikini dice que el "otro" tiene un hueso más largo.

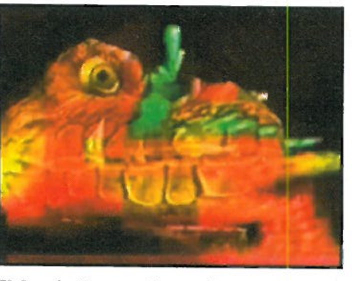


La señora de la guadaña tiene también protagonismo especial. Lo dicho, todo tratado con un gran sentido del humor.

Esta escena es muy Jet Force Gemini. Muchos disparos y muy bonitos efectos de luz. Es la guerra, señores.



Imagen de un cándido Conker tratando de saber qué pinta él en todo este embrollo. Tranquilo, pronto lo sabrás.



El dragón lleva un tiempo sin comer y ahora está que no deja títere con cabeza. Cuidado que vas a engordar.



Y ahora de qué vas, Conker. Eres soldado, eres rey, eres una ardilla, eresmas o eresmenos. Qué cara de mala uva.

¡¡100.000.000!!

Por si te marean tantos ceros: **cien millones.** Que es el número de consolas **Game Boy** vendidas en el mundo desde que la máquina salió a la venta (se incluyen todos los modelos). Y ojo, que sigue pegando fortísimo.

Famitsu recibe a Zelda: Majora´s Mask con una calificación de lujo

Un 37 sobre 40. Tres nueves y un 10. La **prestigiosa revista japonesa de videojuegos, Famitsu,** ha puntuado con notas altísimas la segunda entrega de Zelda para N64, que acaba de pisar las tiendas niponas.

El juego estaba siendo muy esperado por los japoneses, que a buen seguro sabrán disfrutar de su estudiado nivel de dificultad, del límite de tiempo para resolver la aventura, de los minijuegos, de los nuevos personajes y de una historia simplemente alucinante. Las primeras cifras de ventas que llegan son espectaculares. Aquí lo tendremos en navidades, así que mucha paciencia.



EL TELEGRAMA

• **Nintendo América ha celebrado su 20 cumpleaños** con una fiesta de aúpa. No es de extrañar. Después de casi medio siglo de éxitos, que redondea un 2000 en el que lideran firmemente la industria del videojuego en Estados Unidos, uno no esperaba menos. Enhorabuena, seguid así • El productor de **Evil Twin,** Jean Bernard-Bacon, ha desmentido los rumores sobre una posible conversión del juego de Dreamcast a Dolphin • Electronic Arts va a convertir **WCW Mayhem** a Game Boy Color • **Eidos** tiene dos licencias de Disney en desarrollo para Game Boy Color: Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour y 101 Dalmations: Puppies to the Rescue. Ambos estarán en el E3 • Ubi Soft acaba de anunciar un nuevo lanzamiento para la portátil de color. Se trata de **Carl Lewis Athletics 2000,** juego que verá la luz en septiembre.



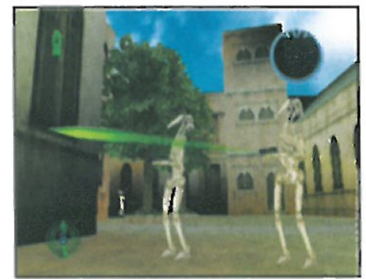
Star Wars: Battle for Naboo, Lucas pone en marcha el nuevo Episodio 1



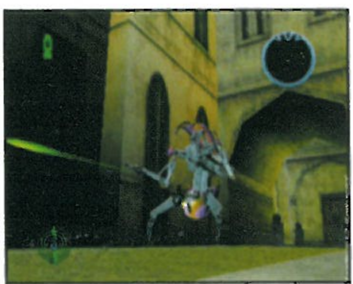
Tras un año de rumores y especulaciones, LucasArts ha desvelado el segundo título del Episodio 1 para Nintendo 64. Se llama Battle For Naboo y como se esperaba **está en la línea del exitoso Rogue Squadron.**

Battle For Naboo es un **vertiginoso arcade de acción que nos propone participar en peligrosas batallas a través de 16 enormes niveles.** La Federación de comercio ha invadido el pastoral planeta Naboo haciendo prisioneros a casi todos sus habitantes. Un grupo de rebeldes ha logrado resistir y ahora, liderados por **Gavin Sykes,** un joven soldado Naboo, están a punto de empezar la contraofensiva.

Y esta guerra se desarrollará por tierra, mar y aire y contará con multitud de vehículos, algunos sacados del Episodio 1 y otros originales Star Wars. En cada nivel utilizaremos uno, ya sea un **N-1 Starfighter, un STAP, un cañonero robado a la federación o un Speeder.** Y cada vehículo contará con sus virtudes, defectos, puntos fuertes y débiles. Podréis comprobarlo durante un viaje que os llevará por variadísimos escenarios, que nos permitirán **experimentar diferentes sensaciones de batalla.**



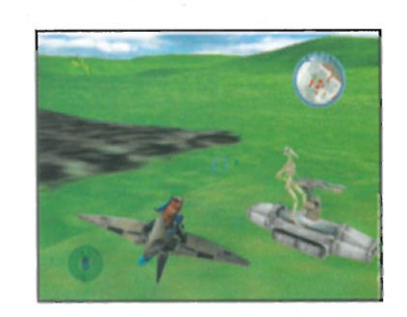
Battle For Naboo contará, entre otras delicias técnicas, con un **sistema de ajuste dinámico de dificultad,** que hará que el juego sea igual de fácil, accesible y al tiempo desafiante para todo el mundo. La idea es que **el juego evalúe automáticamente la habilidad del usuario** y ponga las cosas más difíciles o más fáciles durante la batalla. Una flipada que están desarrollando a medias **LucasArts y Factor 5,** y que según hemos podido conocer estará listo en **otoño.** Habrá, pues, tiempo para seguir hablando de este pedazo de juego.



LucasArts ha prometido inusitada variedad de entornos y por tanto diferentes experiencias de batalla. Ah, y los gráficos molarán todo.



Battle for Naboo estará en la línea de Rogue Squadron, con mucha acción, disparos y batallas intergalácticas sin descanso.

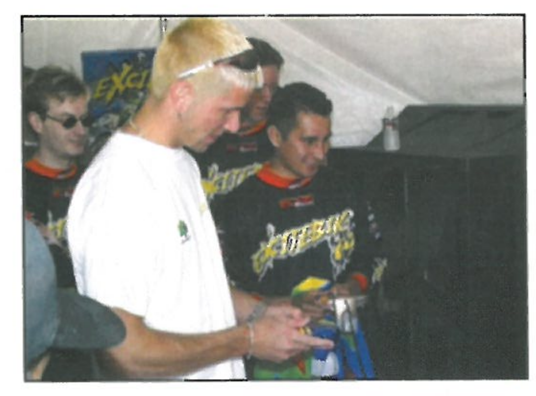


Brian Mason, la estrella del Supercross, patrocina Excitebike 64

Nintendo América ha elegido piloto para promocionar su espectacular Excitebike 64. Se llama **Brian Mason,** tiene 20 añitos y ya es todo un campeón de Supercross. De hecho es uno de los pocos pilotos que compite en las dos categorías, 125 y 250 cc. Precisamente cinco de las competiciones en las que participa este año, lo hará con una **moto esponsorizada por Nintendo Sports y Excitebike 64.** El fruto de esta colaboración la podéis leer en forma de interesantes "diarios" en el web del juego **(www.excitebike64.com),** que por cierto se acaba de inaugurar. Ah, y que no se nos olvide deciros que el lanzamiento europeo estaba previsto para junio pero que parece que tendremos que esperar un poquito. Parece que hay dificultades en la fase de producción. En fin, tened un poco de paciencia y empapaos con la preview que publicamos este mes.



La publicidad que ha diseñado Nintendo Sports para su Excitebike es de lo más fardón. Aquí tenéis dos anuncios publicados en Nintendo Power. Si veis los spots televisivos, os partís de risa.

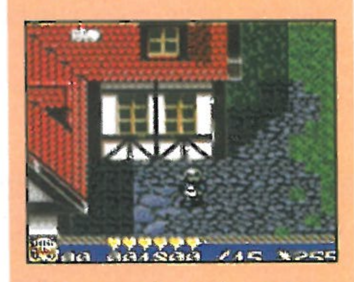




En la foto de arriba, el productor de Excitebike desafía a Brian en su terreno. Alan es un fan del supercross y hace sus pinitos en su tiempo libre. Abajo, Brian saludando a los chavales en una tienda de videojuegos.

Hype, de Playmobil, para GBC

Hype, el caballero medieval de los clicks, ha sido hechizado por el caballero negro y enviado al pasado. Allí, con la ayuda del mago Gogaud debe recoger unos objetos sagrados que le permitirán regresar a su tiempo. El juego **combinará acción, plataformas y aventura** a lo largo de 4 niveles. Hype podrá utilizar dos armas –espada y ballesta– y tres hechizos mágicos, además de correr, saltar, conversar, comprar armas... Lo lanzará **Ubi Soft en julio.**





Pokémon A

Nintendo ha creado una edición especial del 'clásico' Pokémon Rojo y Azul con algunas novedades basadas en las serie de dibujos, y con la presencia del Team Rocket.

Características
Game Boy Color
Creatures/Game Freak
RPG
Junio
150 Pokémon
Textos en Castellano



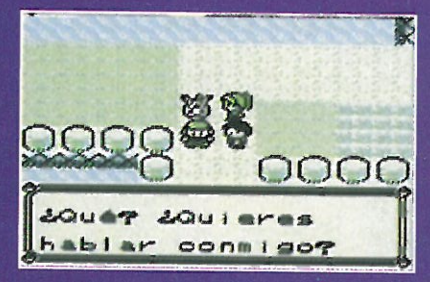
Amarillo

Edición Especial Pikachu

¡¡PIKA, Pikachu!!

A estas alturas de la vida ya todo el mundo conoce a los Pokémon (sí hombre, tan monos ellos, y que están en todas partes). Pues bien, tenemos ante nosotros la última edición del juego, que con el mismo planteamiento de las versiones roja y azul nos invita a enfrentarnos a mil y un desafíos para luego derrotar a Gary y al Alto Mando. Pero vayamos por partes.

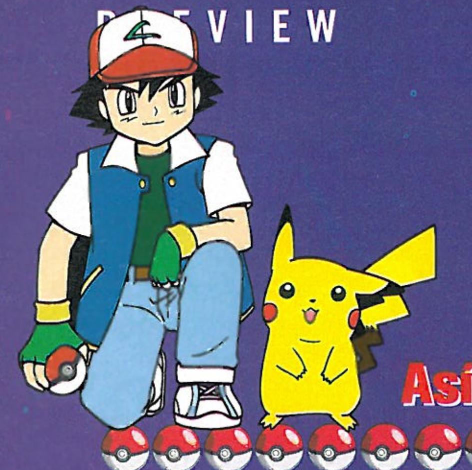
El juego en sí es básicamente el mismo pero con el aliciente de que Pikachu te acompaña desde el comienzo de la aventura, y sin él no podrás conseguir a ciertos Pokémon, ni ver algunas de las novedades del juego. **Gráficamente ha mejorado el aspecto general de los personajes y de cada uno de los 150 Pokémon.** Tanto es así, que ahora lucen una imagen más sólida y tan atractiva que, si posees una **Game Boy Printer, no podrás parar de imprimir los**



Pokémon de tu Pokédex y pegarlos por todas partes. Pero como no sólo de gráficos vivimos los jugones, Nintendo también ha incluido un **nuevo modo de juego llamado "Coliseo"** donde, al igual que en Pokémon Stadium, podrás competir contra un amigo según unas reglas determinadas, dependiendo del nivel de tu Pokémon.

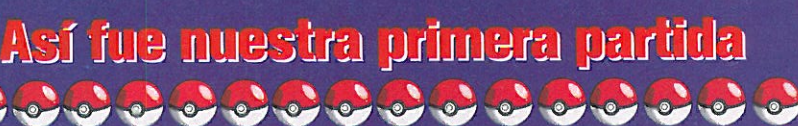
¿Más? Bueno... ahora contamos con la presencia de la banda de rufianes del **Team Rocket**, que nos estarán acechando en los rincones más inhóspitos para que luego les demos su merecido. Otra de las novedades más importantes **es el cambio de localización de los Pokémon,** diferente respecto a las dos versiones anteriores. En este aspecto, ahora también la cosa se complica, porque para conseguir los Pokémon que te falten tendrás que intercambiar los tuyos tanto con la versión roja como con la azul. Y para los que se quejaban de que esto era cosa de niños, **la dificultad ha sido aumenta una pizca,** suficiente para comprender el verdadero sentido del cartucho. En definitiva, que no podrás resistirte a hacerte con él.



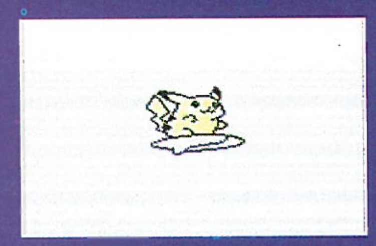




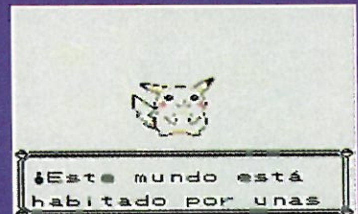




Así fue nuestra primera partida

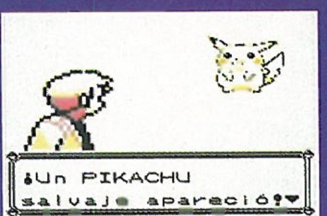


Encendemos la consola y...**aparece Pikachu haciendo de las suyas a todo color, surfeando** y soltando chispas. ¡Qué chulo es!

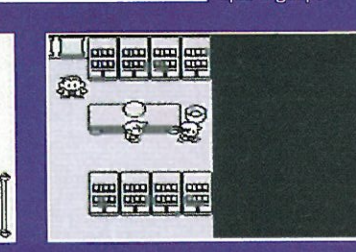


Comienza la aventura, narrada eso sí, por el Profesor Oak. ¿Y ese Pikachu? ¡Ah claro! Que es el prota... y tiene que ir guapo.

Al igual que **Ash, Gary ha decidido cambiar de "look"** para la ocasión. Eso sí, sus pelos le dejan en entredicho.



Vale, ya estamos. Ahora es cuando aparece un **Pikachu salvaje** y Oak lo captura. Antes no era tan fácil ¿eh?



¡¡ Pero dónde están los Pokémon!! Y para colmo, el malvado de Gary nos quita el único que hay de un empujón.



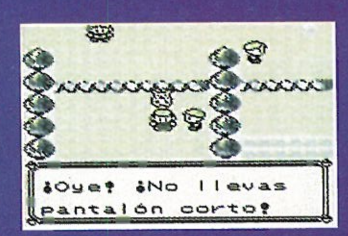
Aquí estamos para **darle a Gary su merecido.** Lástima que tengamos que luchar contra un Eevee tan mono. ¿Has cogido las poción del ordenata?

Ya estamos en el **Centro Pokémon.** Ahora la enfermera tiene a un Pokémon como ayudante y Pikachu se saltará el mostrador para curarse.

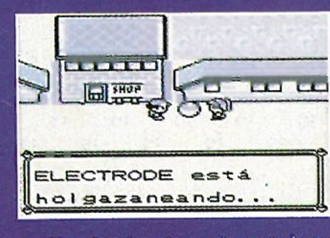


En el momento más inoportuno y cuando crees haber concluido un nivel, **aparecen los mafiosos del Team Rocket para robarnos.**

Al igual que en la serie, el Team Rocket despegará a la velocidad de la luz si conseguimos vencer a su **Ekans, Koffing y Meowth.**



Es hora de explorar nuevos mundos acompañados de nuestro amigo Pikachu. Mejor ganar siempre si no queremos perderle.



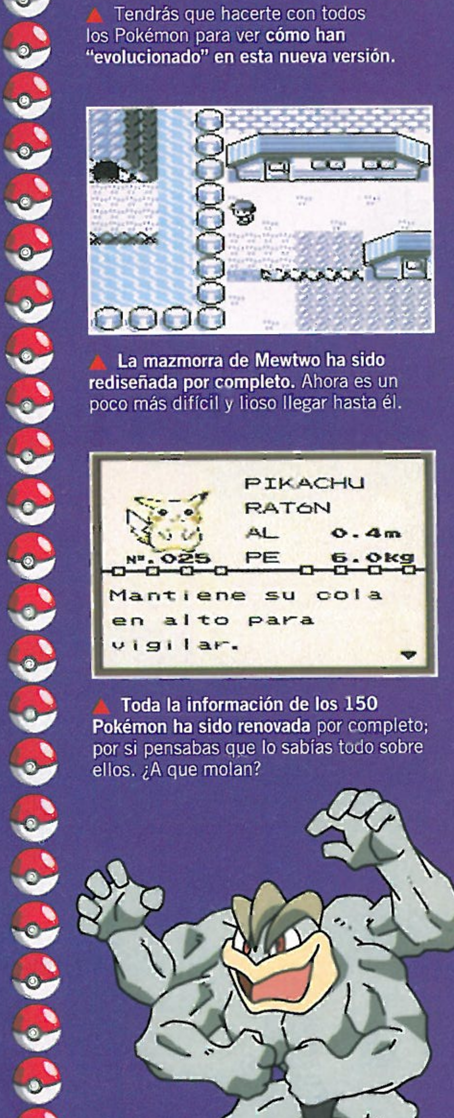
Si ya has jugado con los anteriores Pokémon y ahora pruebas éste, tendrás que **volver a revisar todo lo que aparezca en pantalla.**



Tendrás que hacerte con todos los Pokémon para ver **cómo han "evolucionado" en esta nueva versión.**

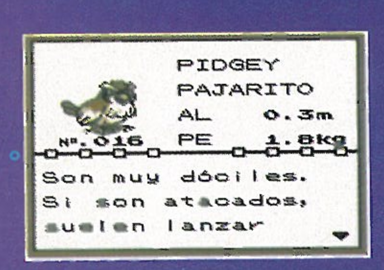


La mazmorra de Mewtwo ha sido rediseñada por completo. Ahora es un poco más difícil y lioso llegar hasta él.



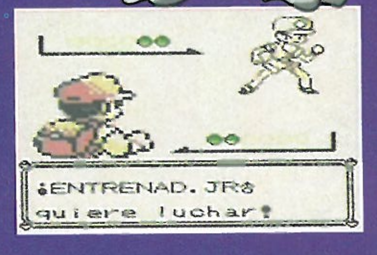
Toda la información de los 150 Pokémon ha sido renovada por completo; por si pensabas que lo sabías todo sobre ellos. ¿A que molan?





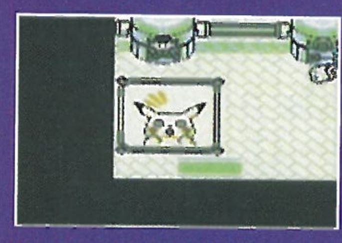




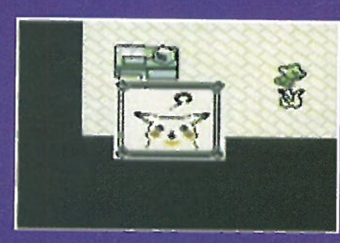


Todas las caras de Pikachu

Este es el careto que pondrá Pikachu **si le sacamos a pasear** y decidimos utilizarle en combate de vez en cuando.

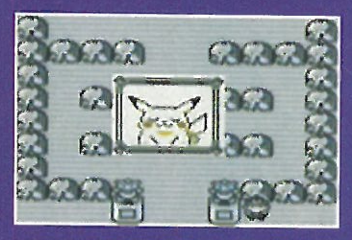


Algunas situaciones del juego han cambiado, y si no... que se lo pregunten a Pikachu. Menuda cara de susto se le ha quedado.

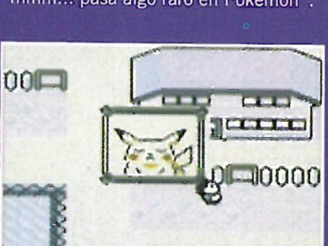


Eh...**Pikachu puede darse cuenta de ciertas cosas extrañas** que ocurren en el juego. Aquí parece tener cara de "mmm... pasa algo raro en Pokémon".

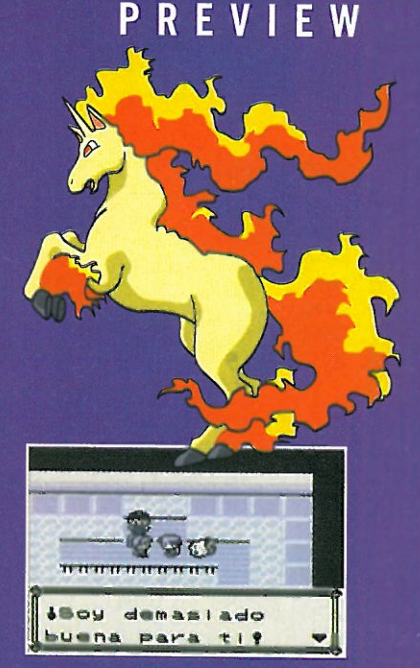
Para que veáis que los pokémon también tienen sentimientos y pueden enamorarse, vean a **Pikachu emanando corazones.** No apto para tipos duros.



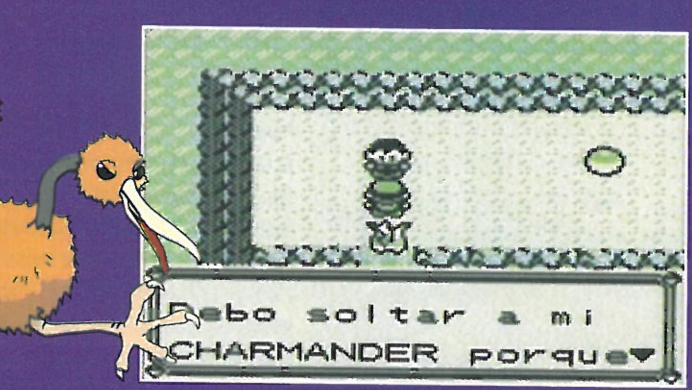
Aquí Pikachu dice que pasa de todo. Debe ser que no lo hemos mimado lo suficiente, pero ¿influirá esto más tarde, durante el combate?



Cada vez que aparezca Pikachu, **emitirá un sonido del tipo ¡¡¡Pika!!!** Dependiendo de su estado de ánimo, así será el efecto.

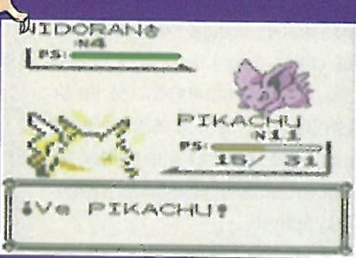








Para conseguir a Charmander, Squirtle y Bulbasaur vas a tener que convencer a los entrenadores para que te los den. Lo mejor es tener contento a Pikachu por si acaso puede ayudarnos...



Pikachu y sus amigos vuelven a Game Boy con más ganas que nunca de comerse el mundo. ¿Podrás hacerte con todos?



No entendemos muy bien por qué todavía no han detenido en esta nueva versión al **timador de la tienda de bicis.** Ah, y ¿seguirá el de Magikarp?

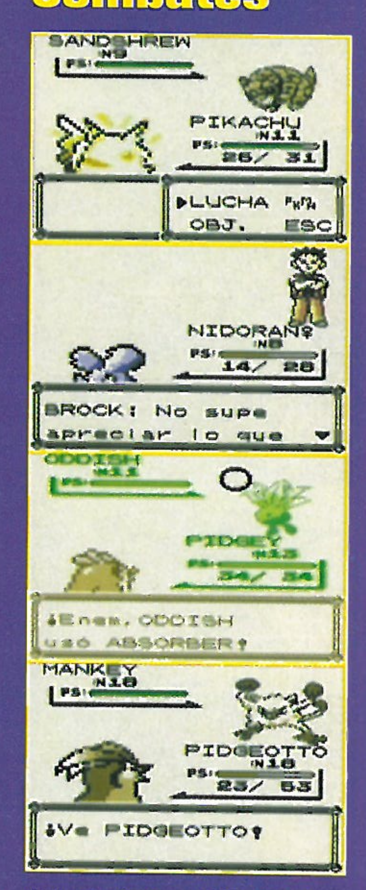


Al igual que en las ediciones Roja y Azul, tendrás que **vencer a todos los entrenadores** para conseguir las medallas necesarias para derrotar al Alto Mando.



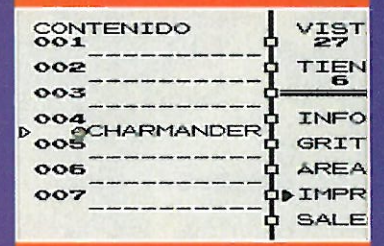
Los **comentarios de los entrenadores** no han variado mucho, de modo que conservan ese peculiar humor.

Combates



Los combates continúan siendo iguales, pero en esta ocasión los Pokémon lucen un aspecto renovado. Sólo que hay que echar uno ojo a estas pantallas para darse cuenta de su evolución gráfica.

No te pierdas...



Esta nueva opción en el Pokédex te permitirá imprimir toda la información de tus personajes favoritos. También podrás imprimir tu diploma y el Hall de Fama.



Algunas situaciones han cambiado, lo que nos lleva a pensar que el Team Rocket puede estar acechando a la vuelta de la esquina.



Vencer a Brock no va a ser tan fácil como antes. Para que veas que sin otros Pokémon no eres nadie.



Intercambia Pokémon con los entrenadores del juego para conseguir Pokémon exclusivos.



El Club de Fans de Pokémon sigue siendo una visita obligada para conseguir la bicicleta.



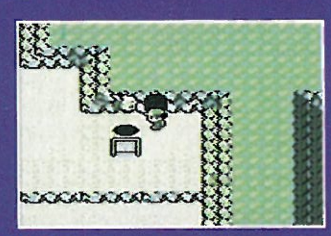




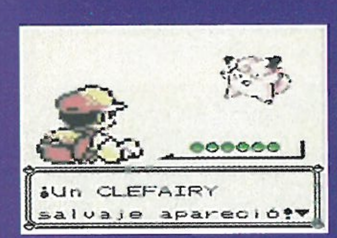
Como buen RPG, debes hablar con los entrenadores para descubrir los entresijos del mundo Pokémon.

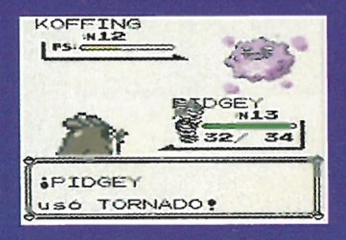


Las exigencias de cientos de Pokémaníacos fans de Pikachu lo han conseguido. ¡Edición Especial!



¡Mira como salta Pikachu de alegría! Eso significa que eres un buen entrenador.





PRIMERA IMPRESIÓN

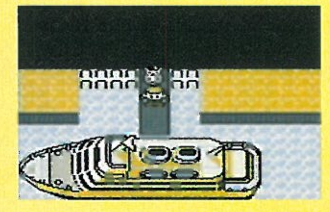
☺ Mola el nuevo aspecto de los personajes y de los Pokémon. También la presencia del Team Rocket, la nueva localización de los Pokémon, jugar con Pikachu desde el principio, y que siga tan jugable como siempre.

☺ La nueva opción para imprimir a nuestros Pokémon y el modo coliseo son sin duda alguna unos buenos alicientes. Pero lo mejor de todo es conseguir junto con Pokémon Stadium un modo nuevo que pronto os contaremos.

☹ En esta ocasión no podemos decir aquello de "renovar o morir". Y sí, incluye novedades, pero nos hubiera gustado encontrarnos con alguna sorpresita más.

☹ Umm... quizás algún pokémon secreto, escenarios nuevos, que aproveche al máximo la paleta de colores...no sé.

PARA LOS NO INICIADOS







Hay cientos de localizaciones en todo el juego donde tendrás que hablar, luchar, comprar y entrenar.

Pokémon es un RPG en toda regla. El objetivo prioritario es conseguir los 150 Pokémon. Cada cartucho tiene un total de 139 Pokémon que deberás capturar con una sencilla técnica: primero los debilitas y luego los atrapas con una especie de cápsula llamada PokéBall. Pero la cosa no es tan fácil, porque deberás tener en cuenta muchos factores como el tipo de Pokémon que utilizas, las circunstancias de la batalla y, por si todo esto no fuera suficiente, tendrás que cuidar de ellos si quieres conseguir un resultado óptimo.

El resto de Pokémon se consiguen intercambiándolos con un amigo por medio del Cable Link, teniendo en cuenta factores tan importantes como la evolución. Y sí, tendrás que exprimirte el coco para desentrañar los misterios del mundo Pokémon, comprar ítems en las tiendas, localizar determinadas zonas, hablar con la gente para conseguir cosas, vencer a entrenadores finales, etc.. **Vamos, como un RPG puro y duro.**

EFECTO Mega

Llena tu casa de amigos.



Llega el EFECTO Mega

Canal Megatrix en Vía Digital.

Abónate y te regalamos una Nintendo 64.



Abónate llamando al

902 200 035

Instalación y antena gratuitas

www.viadigital.es

Promoción válida desde el 6 de mayo al 6 de junio de 2000 para personas que se den de alta por primera vez. No acumulable. Si por causas no imputables a Vía Digital, la instalación no se efectúa dentro de los 30 días siguientes a la fecha de alta, el cliente perderá su derecho sobre el regalo promocional. Regalo antena parabólica en instalaciones individuales. Alta por un mínimo de 12 meses, en caso contrario se aplicarán las condiciones del contrato de abonado, reservándose Vía Digital el derecho de reclamar al cliente el abono del regalo promocional.

Perfect Dark





Llevamos esperándolo desde que el mundo es mundo, o eso nos parece. La promesa que nos hizo Rare, superar al inmejorable GoldenEye, parecía imposible de cumplir. Pero Rare puede con todo. Así nos lo han demostrado con la versión Beta que hemos tenido el honor de probar. Y ahora el honor es vuestro, porque en estas páginas vais a comprobar que los sueños se pueden hacer realidad. Poneos el traje, el sombrero de copa, tomad asiento y... babead a gusto.

Características

- Nintendo 64
- Nintendo-Rare
- Shooter de espías
- Junio
- 17 misiones
- Expansion Pak

¡Te conquistará!

Hemos jugado. Eso es lo que importa. Basta con echar una partida a Perfect Dark para darse cuenta de las horas y horas de diversión que nos esperan con este cartucho de Rare. La emoción de poder probarlo ya era enorme, pero el propio juego consiguió que nos quedásemos aún más emocionados porque... porque... no sabemos bien cómo explicarlo, son tantas cosas... Ya os habíamos hablado de **su profundo argumento, con organizaciones secretas,** conspiraciones gubernamentales, e incluso guerras entre razas alienígenas de por medio. En el papel de Joanna, agente especial graduada con el nivel "Perfect" en el Instituto Carrington, deberemos introducirnos en las dependencias de Datadyne Corporation, organización rival, con el fin de rescatar al Doctor Carroll. El principio de una historia alucinante que descubriremos por completo en nuestras N64, gracias a la **traducción al castellano de los textos** (una pena que las voces se queden de nuevo en inglés). Esta primera misión nos dejará a la vista las excelencias del juego. Con un control similar al del aclamado GoldenEye, que permitía tanto a novatos como expertos un **manejo impecable del personaje,** nos movemos por el interior de un lujoso edificio, en el que podemos apreciar cientos de detalles realistas en la distribución (escaleras, ascensores, recepción, despachos...), y en las texturas de cada superficie (óxido en las metálicas, vetas en la madera, pliegues en el cuero de los sillones...). Y mención aparte, pues ciertamente lo merecen, los **rostros de los personajes.** Se ha conseguido un nivel tan alto de realismo, que algunos de ellos parecen **fotografías.** Sólo les falta hablar... pero, no, ¡si también hablan! Y no sólo para amenazarte. También **oirás conversaciones** entre los propios enemigos, que a medida que te vayas acercando irán siendo más inteligibles, avisos a los compañeros de la habitación contigua, gritos y lamentos al ser alcanzados (escalofriantes, algunos), e incluso hablarás tú, con tus aliados. Sí, en medio de una misión, puedes encontrarte con otro agente de la organización que te ayudará a superar obstáculos insalvables si los afrontases en solitario. Estos aliados también merecen destacarse, pues su comportamiento demuestra una **IA de sorprendente calidad:** se esconden del fuego enemigo, buscan el mejor ángulo si tienen que disparar, y encuentran el momento adecuado para ▶▶







La primera partida (sintiéndolo mucho)



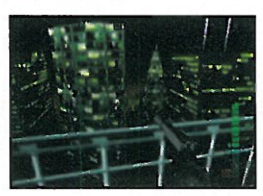
Entre los **cinco modos de juego,** vamos a elegir una misioncilla en solitario, ahora que no mira nadie.



A ver cuántas... vaya, sólo una. Claro, irán saliendo a medida que las cumplamos. Pues, **¡a DataDyne de cabeza!**



Tras la intro, un foco nos deslumbra y nos hace creernos en un escenario. A cantar: he visto una luuuz...



No, no es un escenario, esto está demasiado alto. ¿Habéis visto los pedazo de edificios de allí enfrente?



Abrimos la puerta y... ¡de narices contra el primer enemigo! Buenas tardes, le traigo esto ¡PAM, PAM, PAM!



Madre mía, ha gritado, se ha convulsionado, su arma ha salido por los aires, y todavía se retuerce. ¡Qué realismo!



Da grima, pero hay que seguir. A ver qué es este foco rojo que... pues sólo es un foco, sí, **¡tengo la pistola roja!**



Mira, un interruptor, a ver si aprendo a pulsarlo, que mi perro ya sabe desde hace dos años, pero a mí no me sale...



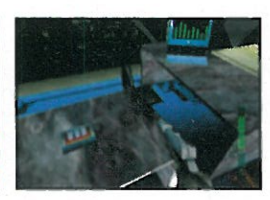
¡Conseguido! Madre mía, **qué oscuridad** más absoluta. Vamos a acercarnos a esa puerta de la que sale luz...



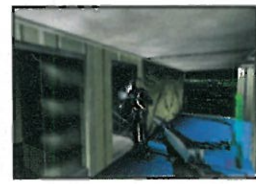
Es el acceso a las escaleras de servicio, y allí hay otra puerta. ¿Por dónde ir?, por la esc... no, la puerta.



¡Allí hay un señor! No nos ha oído entrar. Aprovechemos para apuntar a la cabeza, que dicen que da puntos extra...



Bueno, vamos a ver qué hay por aquí. **El ordenador no sirve para nada,** esto otro... ¡eh, oigo pasos, media vuelta!



Ha abierto la puerta y comienza a disparar, pero con nuestros tiros hacemos que se vuelva dentro. JAJA... ¿eh?



¡Alguien habla a nuestra espalda!, ¡Y DISPARA! ¡Oh!, ¿qué hacéis vosotros aquí? No, no os mováis tanto que...



No os acertamos, hombre... Verás qué bronca nos echa la señora de la limpieza. ¿Qué?, **¿más voces?**



Míralos, ahí, al final del pasillo. ¡Dos de ellos corren hacia nosotros, mientras otro se refugia! ¡Tomad, listillos!



¡Por Dios, **qué nervios!** Hola, hágame el favor de levantarse de ahí, que no tengo todo el día ¡PAM, PAM!



Vamos a recoger esta munición y... ¡ya está bien, ¿no?! Espera que recargue y... Anda, **él también recarga.**



¡Quiero largarme de aquí! Seguro que por esta escalera... ¡AAARGH! Espero que no queden muchos más.



Pues no. Eran los últimos. **¡Misión cumplida! ¡Y truco!**

avanzar. Esta inteligencia también es aplicada a los enemigos, los cuales, al verte, buscan parapeto en muebles y esquinas, llegando a rodar por el suelo para esquivar tus disparos.

Pero, una vez vistos los **infinitos detalles gráficos,** la envidiable IA, el suavísimo y realista movimiento de la cámara y de cada uno de los personajes, el derroche sonoro... resumiendo, el grandioso apartado técnico que lucirá, centrémonos en lo mejor del inminente Perfect Dark: la diversión, las sensaciones que te hará vivir. Partiendo del axioma "esconderse es saludable, pero disparar también", tendremos que poner toda nuestra capacidad para poder llegar a ser sigilosos, temerarios, rápidos, fríos y avispados, todo a la vez. Si escuchas pasos o voces tras una puerta, deberás decidir qué hacer en muy poco tiempo, pues el enemigo puede salir por la puerta y sorprenderte. ¿Entrar y liarse a tiros con él sin saber si esperan más dentro?, ¿aguardar en un lateral de la puerta a que salga y entonces deshacerte de él?, ¿huir hacia la esquina más próxima, con el peligro de encontrarte de narices con otro enemigo?... Quizás te tengan miedo. Ten presente que la alarma ha corrido por todo el edificio, pero la sangre también... ¿Llevas un arma rápida?, ¿qué tal estás de energía?, ¿es parte del objetivo eliminar a este enemigo? Piensa y decide, pero rápido. **La tensión, la sensación de estar en la piel** de un agente especial, es lo que hará de Perfect Dark el ejemplo a seguir dentro del género. Y todo esto sin entrar en sus **originales modos multijugador, los niveles de dificultad** que alteran el desarrollo de cada misión, entrenamiento, vehículos, disfraces, armas...

Quizá sea pronto, querríamos conocerlo más a fondo, pero ha demostrado tanto en tan poco tiempo, que lo único que podemos decirte es que vayas ahorrando y haciéndote a la idea de que, sin él, nunca podrás ser completamente feliz.

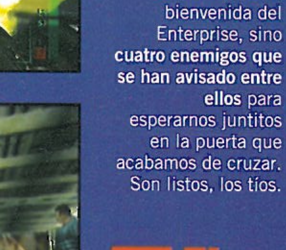


En ciertos lugares, **Joanna deberá agacharse para poder seguir adelante.** Esta cloaca de San Francisco será uno de ellos. También podrá usar este movimiento para **dificultar el blanco a los enemigos.**



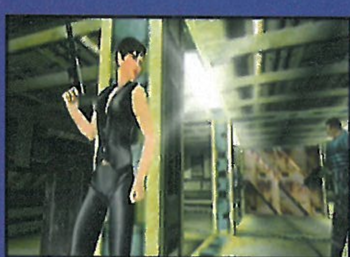
Cada misión constará de uno o más objetivos especificados mediante un claro texto. Si fallamos alguno de ellos (por ejemplo, cargarnos al señor que íbamos a rescatar) id pensando en repetir la misión.



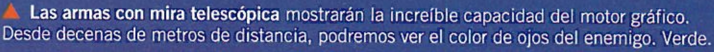




Esto que veis no es el comité de bienvenida del Enterprise, sino **cuatro enemigos que se han avisado entre ellos** para esperarnos juntitos en la puerta que acabamos de cruzar. Son listos, los tíos.



Joanna cambiará de vestimenta en cada misión. Sólo podréis admirar su belleza en las intros, luego no hay manera de verla...



El zoom perfecto



Las armas con mira telescópica mostrarán la increíble capacidad del motor gráfico. Desde decenas de metros de distancia, podremos ver el color de ojos del enemigo. Verde.

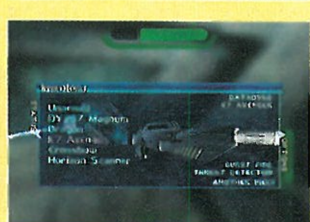




El **recorrido de cualquier misión nos puede llevar por pasajes subterráneos** como el que vemos aquí. Sobre un montacargas, esperamos pacientes la aparición de posibles enemigos. Sí, algo agobiante.

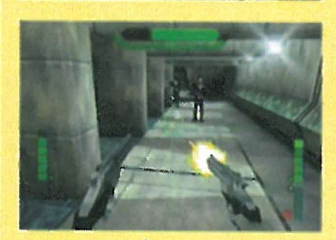
LAS ARMAS















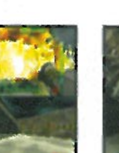
Como sabréis, **contaremos con más de 40 armas, con doble función en todas ellas.** Pero otra cosa será conseguir la munición necesaria, que podremos recoger de las armas de los enemigos (cuando palmen, claro) o en forma de ítems escondidos por los escenarios.

¡Venga, quién quiere jugar!


A ver, Juan Carlos, Jimmy... la señora de la limpieza, y yo. Somos **cuatro**, ¿no? Pues a ello.


¡Qué de cosas! ¿Con simulantes, por equipos humanos, mixtos...? **Un deathmatch con Sims.**


Mi aliado es el tío verde. **JC: para mí el soldado.** Jimmy: bella señora, usted primero...


Bueno, vamos. Yo soy Joanna. JC: ¡Cassandra! J: Yo tengo barbas, ¿y tú, Mari?. M: ¡yo bigote!


¡Toma, he encontrado un lanza-cohetes! JC:Sí, bueno, yo he reventado a tu Simulante. J: ¿hola?

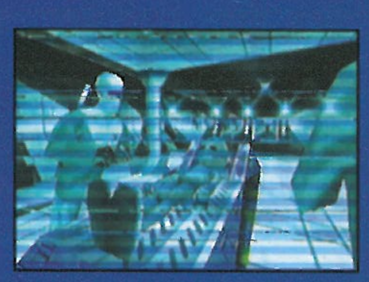

¿Quieres guerra? Aquí estoy. **JC: Pero, ¿a tu director?** J: Como me líe a puños... M: ¡Haya paz!

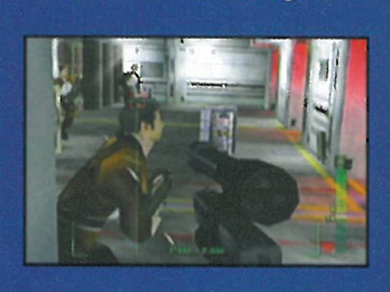
J: Pero JC, **¿a tu Jimmy?** JC: ¡BOM! Calla.

Esto... Jimmy, que estoy delante de ti. J: Sí, ahora te mato, espera **a ver qué armas llevo.**


JC: ¿Quién ha hecho un **simulante travestido?** J: ¿qué pasa? M: ¡fuera todos, que friegue esto!


En algunos ordenadores deberemos **usar nuestro decodificador de datos** para hacernos con la información contenida.

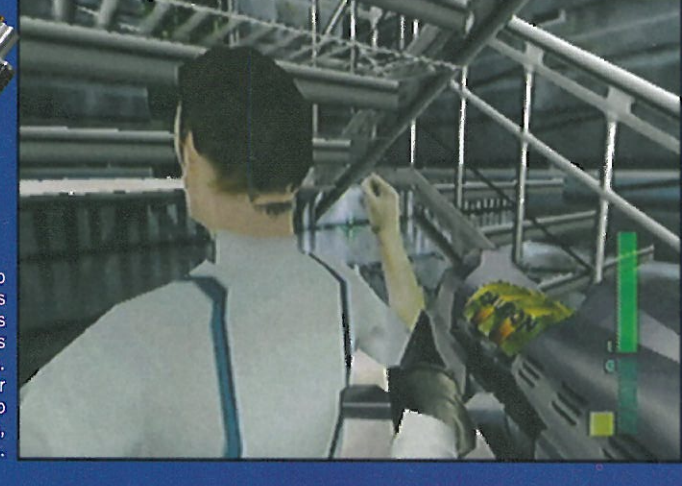

Entre los **alucinantes efectos gráficos** veremos hasta interferencias magnéticas.



En pareja

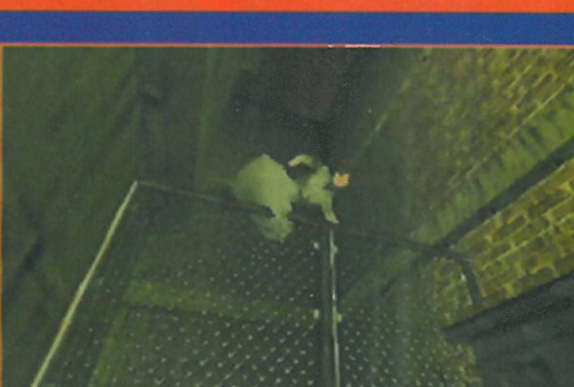

Los modos cooperativo y contra-operativo nos pondrán a jugar las mismas misiones que en solitario. El segundo jugador elige entre formar parte de las tropas enemigas (reencarnándote cuando le eliminen) o ser la hermana de Joanna.




No todos los personajes que veamos irán armados. Hay que tener cuidado de no eliminarlos, si no, repite misión.

Tienes que verla





El Instituto Carrington

Nuestra Joanna tendrá la oportunidad de **practicar cualquiera de los ejercicios** que luego le exigirán las misiones. Para ello, deberá visitar las distintas **salas de entrenamiento** que el lujoso y enorme Instituto Carrington pone a su disposición.

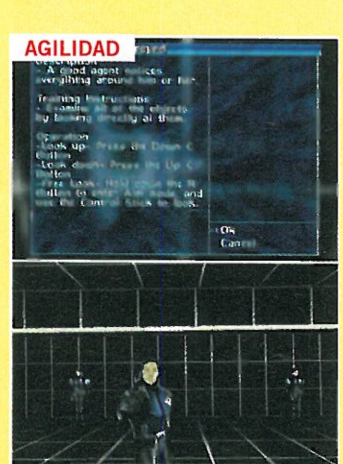




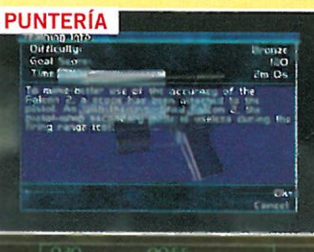


▲ En **los modos multijugador no se pierde calidad gráfica,** aunque será obligatorio que usemos el Expansion.

AGILIDAD



PUNTERÍA

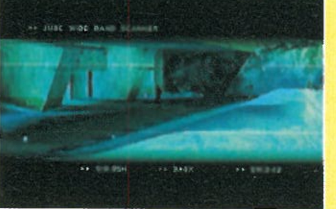






GADGETS





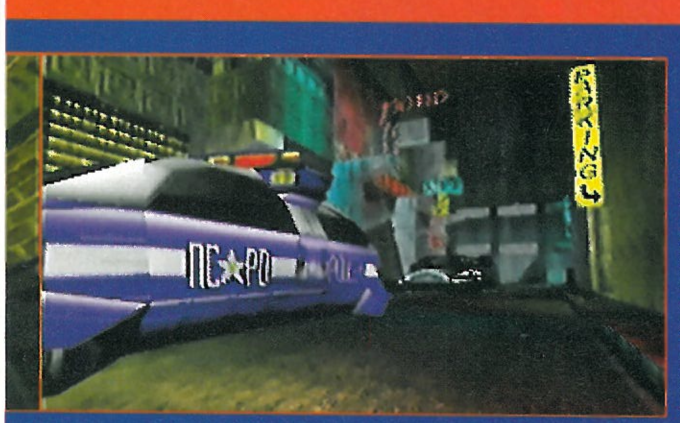
▲ **AGILIDAD** Aquí aprenderás a **esquivar los disparos enemigos, defenderte a golpes,** y también a fijarte bien en el entorno para encontrar ítems.

▲ **PUNTERÍA** Puedes **practicar sobre blancos con cualquiera de las armas,** con una dificultad determinada por la distancia y el límite de tiempo.

▲ **GADGETS** Si en una misión no sabes qué hacer con el **Horizon Scanner u otros gadgets, deberías visitar estas dependencias.** Te instruirán en su uso.







◄ **Sobre todo, en las intros de las misiones.** Por ejemplo en la del **Chicago futurista.** La veréis cual gamba (con gabardina) saltando una valla con gracia y salero, y entrando así en las calles de la ciudad. Y las calles tampoco tienen desperdicio gráfico.



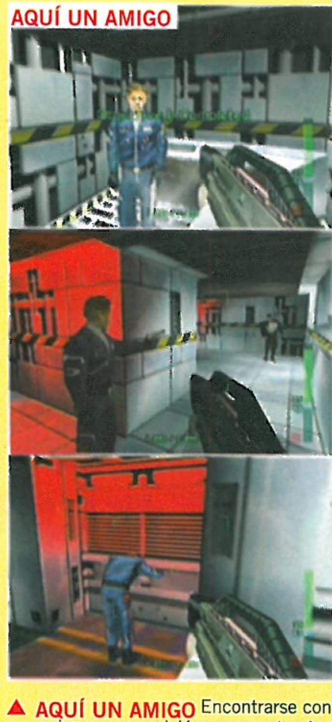
◄ Este es un buen ejemplo de la maestría con la que se han recreado los **efectos de luz. Estos focos deslumbran.**

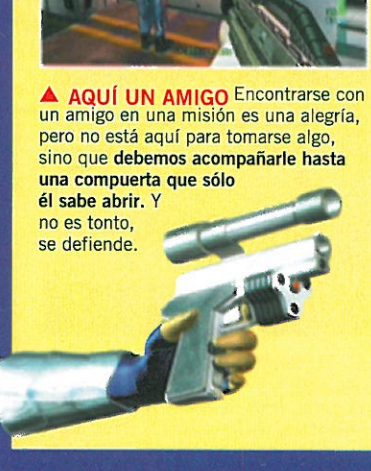


▲ Uno de esos momentos que enamoran. **Debemos utilizar el zoom de nuestro arma** para eliminar a dos señores que están a punto de ejecutar a un inocente. Están en aquel embarcadero tan pequeñito, sí...

¡QUÉ MOMENTOS!

AQUÍ UN AMIGO



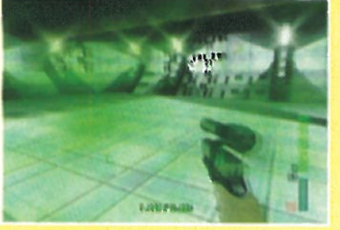


▲ **AQUÍ UN AMIGO** Encontrarse con un amigo en una misión es una alegría, pero no está aquí para tomarse algo, sino que **debemos acompañarle hasta una compuerta que sólo él sabe abrir.** Y no es tonto, se defiende.

SALVA-MARCIANOS







▲ **SALVA-MARCIANOS** No hay que matarlos, sino **conducir una camilla con uno de ellos** (está malito), mientras buscamos la salida de un recinto que está llenándose de gas tóxico. Los **efectos del gas** en pantalla son flipantes.

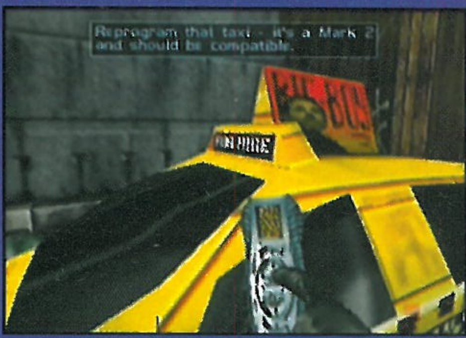
DISFRAZ DE AZAFATA







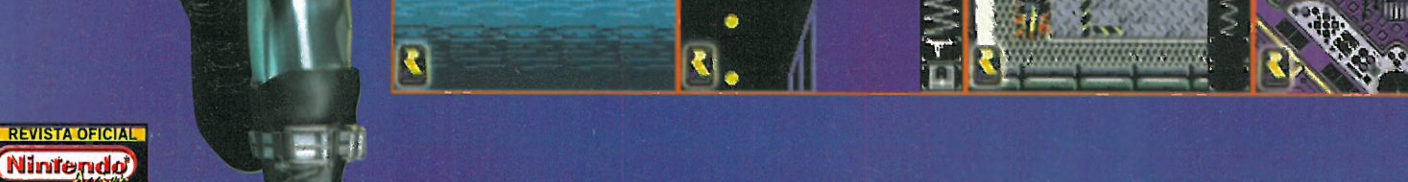
▲ **DISFRAZ DE AZAFATA** Son las ventajas de ser chica. **Nos podemos hacer con un traje, ponérnoslo, y caminar** (desarmados, por supuesto) por las dependencias enemigas. La gente hasta te da los buenos días. Alucinante.



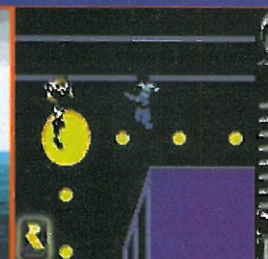


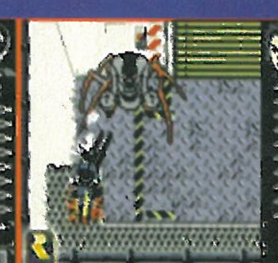
◀ Esta chica a la que apuntamos con nuestro arma es la **hermana de Joanna.** Aunque está ya bien crecidita, todavía no tiene nombre.

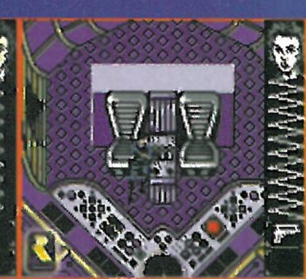
La versión Game Boy, en breve











No te pierdas...



▲ **El increíble apartado gráfico** incluirá unos decorados casi reales, con texturas alucinantes. Pero más sorprendentes aún son los rostros de los personajes. Tan reales que, hasta te darán ganas de cogerles la naricilla.

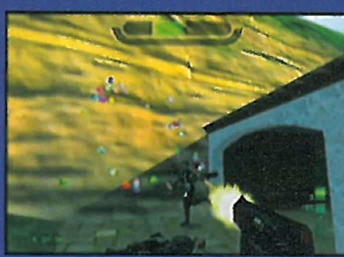


▲ **La inteligencia artificial** llegará a cotas nunca disfrutadas. No es que un enemigo nos vaya a resolver problemas de física cuántica, pero sí esquivará nuestros disparos utilizando el decorado de parapeto. En las columnas lo podréis comprobar vosotros mismos.



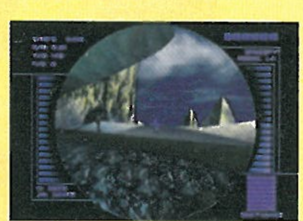
▲ En cada localización encontraremos **diferentes enemigos.** Estos son francotiradores flipados con el malva-rosa.







▲ **A veces los objetivos** serán tan simples como eliminar a los malos, pero subiendo el nivel de dificultad, la cosa cambiará...



▲ Si alguien es propenso a los mareos tontos, podrá cambiar el flujo sanguíneo acusado por un **colorista efecto "confetti".**



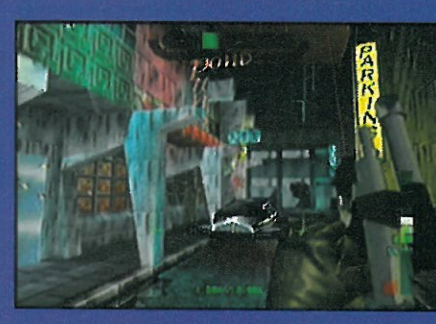
PRIMERA IMPRESIÓN

☺ La impresión, desde luego, es que estamos ante el mejor juego nunca visto en una consola. No hay quien se resista a abrir la boca y exclamar un largo y sentido "¡cooooomo mola!".

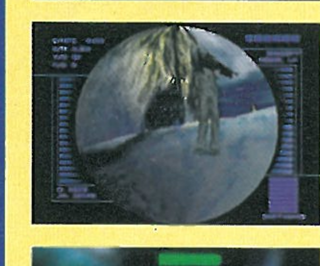
☺ Los modos multijugador han ganado mucho con los Simulantes. Se puede jugar solo y todo.

☹ El uso del Expansion Pak es casi obligado. Sin él, no verás más que una parte del cartucho. Y encima no podrías jugar a cuatro.

☹ La, la... Hace buen tiempo últimamente, la, la... ¿sabéis que mi señora se va de viaje a Barcelona? Pues sí, sí...(¿sigo rellenando, dire?)



CAM-SPY





▲ La **CamSpy aparece sólo en ciertas misiones,** y hacer uso de ella en un lugar inadecuado puede suponer perderla tontamente y dar la alarma. Repetir misión, vamos.

Es el gadget que más nos ha impresionado. Se maneja por control remoto (o sea que perdemos el de Joanna), y lo utilizaremos para **entrar en lugares inaccesibles** para la protagonista, como habitaciones con gases o pequeñas aberturas. No dispara, pero **hace buenas fotos.**



◄ **Porque ¡se ha adelantado la fecha de salida a Julio!** Dada su proximidad, ya hemos conseguido un montón de pantallas de lo que será el perfecto complemento de la versión grande. Perfecto porque, como veis en las capturas, el nivel gráfico que va a alcanzar es despampanante,y porque también **la acción será el punto más notable del título, aunque incluirá algunos puzzles y minijuegos.** Como sabéis, será compatible con **Transfer Pak, llevará Rumble Pak,** y podremos transmitir datos de una Game Boy a otra mediante infrarrojos. Completo, ¿eh?

Excitebi



La idea original de Left Field era hacer un simulador realista de motocross. Hasta que una versión del juego pasó por las manos de Miyamoto y al gurú se le ocurrió una cosa mejor con este material: resucitar la licencia de NES. Su consejo fue aplicar al juego un máximo tratamiento arcade.

Características
- Nintendo 64
- Nintendo (Left Field)
- Motocross
- Sin determinar
- Más de 20 circuitos
- Expansion Pak

¡¡¡Brooo

ke 64





En este juego lo de **volar** va en serio, así que coge aire y cuidadito con el aterrizaje.



También los **castañazos** están a la orden (fijaos cómo vuela la rubia), así que inspiración y mismo consejo.

Toma de contacto, con el casco puesto



Menú de entrada: elige campaña, exhibición, hacerte tu propio circuito, opciones, contrarreloj. ¡Elige!



Elijo exhibición, señor. Ahí veo bronce, plata, oro... Son las categorías, y casi puedo empezar por cualquier pista.



Más decisiones: el piloto. Parece que esta niña tiene buen coeficiente. Vale, vale, hay cinco más.



Primera carrera, a través de los bosques. Está activada la opción hi-res. Mmm, muy pequeña la pantalla.



Desactivamos y nuevo circuito, éste indoor. Empieza la carrera y, eh tú, no me sueltes la mano así.



Uy, ya le vamos cogiendo el tranquillo. Fíjate qué salto. Nada, un par de toques y, qué vértigo, chavales.



Ayyy, la caiiiida. Golpazo que te crió y los que te quedan. Y encima son de lo más realista, leñe.



Pero hemos ganado. No sin esfuerzo, remontamos posiciones y... ah, claro, estábamos en el modo fácil.



La repetición viene bien para disfrutar de nuevo del triunfo desde varios ángulos. Oh, qué bien se nos ve.



Y ahora al desierto, para competir como valientes. El terreno es más agreste y los saltos máaaaaaaaaaaas...

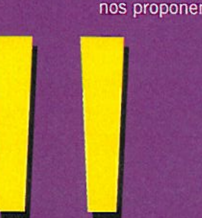


En estas pistas hay más libertad (rutas alternativas), pero también se exige más pericia al piloto.



Así que hemos decidido empezar de nuevo y participar en la escuela de pilotos que nos proponen al principio.

mmm!!!



Si habéis jugado a Excitebike, esta versión hará que soltéis alguna lagrimita. Si no, también, que el juego de Left Field no es exclusivamente para nostálgicos, y uno todavía se puede emocionar ante los grandes juegos... aunque sean de motrocross.

Excitebike 64 se desarrolla en un fantástico entorno 3D que permite total libertad de movimientos, de forma que podemos chocar contra lo que queramos y los límites de la pista nos dejan continuar (fuera de ella). Hay **más de 20 circuitos,** divididos en diferentes categorías a razón de 5 por barba. La mecánica de juego impone que a partir de una clase determinada haya que ir abriéndolos y que eso sólo se pueda hacer en el modo campeonato. Para probar los que ya están disponibles, utiliza el arcade.

Descubrirás **dos tipos de pistas:** bajo techo, que son más "serias" y profesionales, y exteriores, donde prima el rumbo arcade, los desvíos y el salto como forma de vida. No es que en las pistas cubiertas se salte poco (el circuito se compone de saltos, baches y curvas de 90º), es simplemente que **la sensación de libertad se acentúa al aire libre.**

En ambos casos el control es bastante básico, pero no viene mal el tutorial que nos permite practicar todos los movimientos. Allí se nos enseñan desde cosas tan básicas como girar sin caerse, hasta los derrapes más prodigiosos, pasando por técnicas para aprovechar mejor los saltos. Probando probando también alucinarás con las **físicas-animaciones de los protagonistas.** Que sepas que Left Field ha utilizado una técnica llamada **"Inverse Kinematics"** que copia reacciones físicas reales sin necesidad de capturar los movimientos.

A la hora de jugar, **el aspecto gráfico impresiona casi tanto como el dinamismo de la acción.** La vista más cercana (de las tres disponibles) exhibe solidez y buen gusto por el detalle; también es la menos jugable pero estas cosas suelen ocurrir. Para disfrutar del paisaje y de la carrera, la vista intermedia.

Utilizando los botones C y el stick 3D se consiguen hasta **28 tipos de acrobacias.** Un delicioso extra, tan apañadito como los circuitos plus que esconde o la opción para diseñar una pista propia. Sólo hay una cosita regular entre todo este pastel: que nos han cambiado la fecha definitiva de lanzamiento del juego. ¡Que salga pronto, por favor!



▲ **El modo alta resolución** achata la pantalla y ofrece algo más de nitidez en las imágenes. Pero nos ha gustado más la resolución media que viene de serie.



▲ **La belleza de algunos escenarios es excepcional.** Pero no te concentres tanto en la cascada de agua o acabarás en el suelo después del supersalto.



▲ **La dinámica** es una de las cualidades del juego. La carrera es terriblemente competida y todos los pilotos ofrecen sus mejores habilidades.







◄ **El control es muy fácil,** pero en este tipo de pistas intervienen otras cosas como el barro, la velocidad...



◄ Nintendo los cría y ellos se juntan, aunque no sean muy amigos. En ese caso, **saca una buena mano** y despeja.

¡¡Qué tortas!!









▲ **"Duele" decirlo, pero los tortazos** nos han parecido grandiosos, de las partes más espectaculares del juego. Mola ver la reacción independiente de moto y piloto, la forma de chocar o de volcar. Está reflejado con absoluta precisión y un detalle impresionante.

Circuitos especiales





▲ Si lo del Excitebike original te parece la bomba, espera a **jugar en la versión 3D.** Lo mismo, pero con un aire más moderno. Aún más divertido.

◄ **Una instantánea del circuito Desert.** El escenario es un desierto (claro) y el objetivo es apagar una serie de hogueras. Parece fácil, pero el terreno es algo indomable. Eso sí, te reirás un montón.



◄ **¡¡Guau, el modo Excitebike original!!** Esto sí es la bomba. El juego de NES, tal cual nos impactó hace unos añitos. Incluido el primitivo editor de circuitos.



◄ Hay seis **opciones extra** para disfrutar a tope del juego, pero no todas están abiertas al inicio. Hay que ganar muchas carreras para eso.



No te pierdas...



▲ **El espectáculo de las caídas.** Además hemos elegido una imagen perfecta; con tortazo en pleno salto fruto del empujón o puñetazo de algún rival que la ha tomado con nosotros.

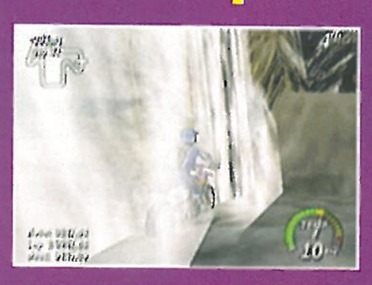


▲ **El espectáculo** de los saltos. Una de las grandes bazas del juego. El vuelo libre con motor, los circuitos plagados de montículos y las diferentes técnicas para hacerlo, claro.

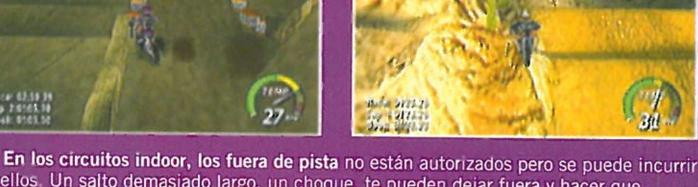


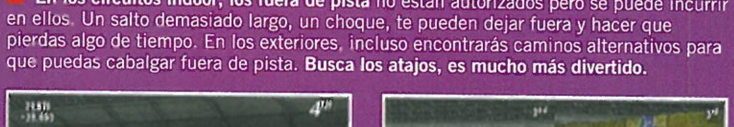
▲ **El espectáculo de los escenarios.** Especialmente los circuitos externos. Están trabajadísimos y cuentan con una cantidad de texturas pocas veces vista en un juego de este tipo.

Fuera de pista









▲ **En los circuitos indoor, los fuera de pista** no están autorizados pero se puede incurrir en ellos. Un salto demasiado largo, un choque, te pueden dejar fuera y hacer que pierdas algo de tiempo. En los exteriores, incluso encontrarás caminos alternativos para que puedas cabalgar fuera de pista. **Busca los atajos, es mucho más divertido.**



▲ **La opción multijugador** se pone en marcha en modo arcade. Como veis en pantalla, apenas sufre variaciones y corre igual de rápido que el modo single.



▲ En algunos circuitos hay que atravesar estas **misteriosas cuevas** (ojo a los saltos que esperan dentro), donde se pueden paladear interesantes efectos de luz.

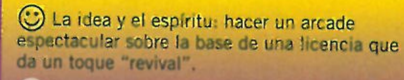


▲ **La distancia al horizonte** pone las cosas fáciles. Lo difícil es saber cómo aterrizar entre ladera y ladera, y si habrá alguien entre medias.









PRIMERA IMPRESIÓN

☺ La idea y el espíritu: hacer un arcade espectacular sobre la base de una licencia que da un toque "revival".

☺ Las opciones especiales alargarán la vida de un cartucho de por sí casi eterno. En todo caso valoramos la originalidad a la hora de plantear estos modos. Jugar al fútbol, hacer trial, apagar hogueras en el desierto...

☹ Los circuitos externos son más divertidos que los interiores. Está un poco descompensado el nivel de entretenimiento.

☹ La puesta en pantalla en alta resolución no está bien solventada. La imagen se estrecha

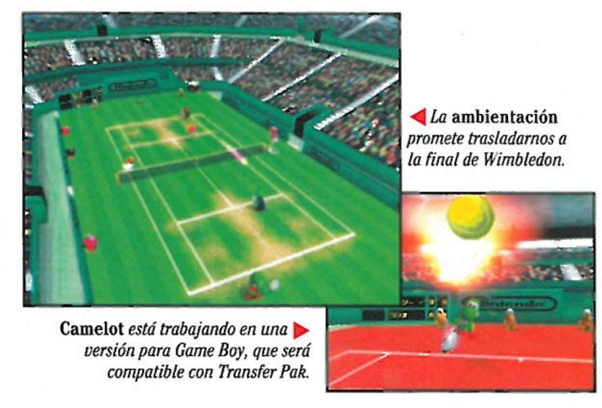


Mario Tennis

Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Tenis** Lanzamiento: **No disponible**

Y ahora emulan a McEnroe

Camelot ha embarcado a las estrellas de Nintendo en una nueva aventura deportiva. Tras convertirles en Ballesteros, ahora quieren hacer lo propio con el arte de la raqueta y están diseñando un juego de tenis absolutamente genial. A la vista queda, aunque seamos algo tajantes. La clave estará en la perfecta **mezcla entre look dibujo animado y jugabilidad realista.** Divertido de ver, pero con **físicas de tenistas de verdad,** para que también enrolle a los fans del tenis. Por ahora no sabemos nada de torneos, ni de modos, pero sí sabemos que habrá un nuevo personaje en las filas de Nintendo. Os lo presentamos: se llama **Waluigi y es hermano de Wario.** Por si no lo habéis imaginado, odia a Luigi por encima de todas las cosas. Pues nada, pronto veremos qué tal la pegas.



◀ *La* **ambientación** *promete trasladarnos a la final de Wimbledon.*

Camelot *está trabajando en una versión para Game Boy, que será compatible con Transfer Pak.* ▶

Primera impresión

☺ Un juego de tenis con Mario y sus amigos. ¡Flipante! Y encima prometen reflejar fielmente golpes y movimientos.

☺ El estreno de una nueva estrella del firmamento Nintendo: Waluigi. Encantados de conocerte, chaval, aunque vayas de "malote".

☹ Que ojalá nos permitiera jugar los torneos más importantes, como Roland Garros o el mismo Open USA. Nos tememos que no va a ser así.

☹ Ni idea sobre la fecha de lanzamiento. Pero puede que se vaya hasta otoño. ¡Sniff!



▲ *Los* **golpes** *serán realistas y fluirán de forma natural.*



▲ **Waluigi** *se ha preparado durante años para vencer en este torneo.*



▲ *Los increíbles* **zooms** *serán los grandes protagonistas del juego.*

The World is not Enough

Compañía: **Electronic Arts** Tipo de juego: **Acción 3D** Lanzamiento: **No disponible**

¡¡El nuevo juego de 007 Bond!!

Es Electronic Arts la que se ha hecho con los derechos del penúltimo filme de Bond, y Eurocom (Tarzan, Duke Zero Hour) la que los va a llevar a Nintendo 64. Y como estos chicos saben mucho, han decidido montar un engine especial para esta versión que vaya en la línea GoldenEye de **acción subjetiva, variedad de armas y misiones,** y buenos gadgets para utilizar. Por ponerle cifras a la cuestión, parece que podremos elegir entre **40 armas** (de un Magnum 44 hasta un dispositivo de misiles antitanque) y recorrer un total de **10 escenarios** donde haremos frente a distintos tipos de misiones, enlazadas por la acción y un componente estratégico. Uno de los aspectos que más os llamarán la atención será el de las **animaciones:** guardias y enemigos tienen vida, huyen, piden ayuda. Incluso nosotros podremos aprovecharnos de un salto con el que esquivar las balas o acceder a lugares elevados.



▲ *Habrá una* **animación** *especial para cada una de las armas que utilizaremos.*

▲ *Eurocom ha diseñado nuevas técnicas de* **iluminación** *para dar vida al nuevo Bond.*



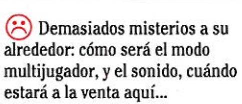


▲ **Los escenarios** *aparecen bien detallados, ¡¡sin Expansion Pak!!*



▲ *El juego seguirá fielmente el desarrollo de la* **película.**





Primera impresión

☺ En realidad es como una secuela de GoldenEye, donde se nota la evolución gráfica y Bond se pone al día.

☺ Dos cosas bien diferentes: la variedad de misiones por cumplir y el aspecto asombroso de las animaciones.

☹ Demasiados misterios a su alrededor: cómo será el modo multijugador, y el sonido, cuándo estará a la venta aquí...

☹ Va a tener un duro rival con el que competir. Se llama Perfect Dark, y... bueno, mejor para nosotros, más competencia.



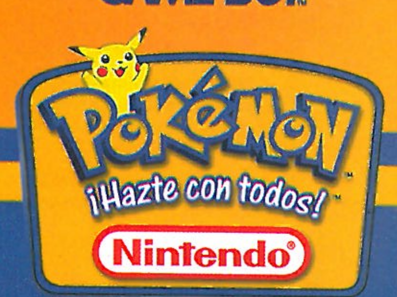


¡Ahora Pikachu y tú!

Empieza la aventura con Pikachu a tu lado.
Descubre muchos secretos nuevos, mini-juegos y los famosos personajes de la serie de televisión.

GAME BOY

A la venta el 16 de Junio



pokemon.nintendo.es



Army Men: Sarge´s Heroes 2

Compañía: **3DO** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Sin determinar**

¿Quién ha dicho "retirada"?

Aún humea el campo de batalla, y ya vuelven a la carga los soldadillos de plástico más famosos de 3DO. Esta vez la acción de la batalla se basará en un nuevo argumento que habla sobre Brigitte Bleu y su gente, y serpenteará por la **cocina, el dormitorio, el cementerio y los entresijos de una máquina de pinball.** Para plantar cara a las **dieciocho misiones** que ofrecerá el cartucho, contaremos con nuevas armas, entre las que se incluirá un Ataque Aéreo, y un sistema de control que actualmente sigue mejorándose para el perfecto manejo de nuestros restos orgánicos moldeados (plástico, so escatológicos). Además seguiremos teniendo el divertido modo para **cuatro jugadores, con ocho nuevos lugares** donde dirimir nuestras rencillas jugátiles, y todo bajo un entorno gráfico mejorado, con texturas nítidas y resolución más detallada. Termina rápido con la primera parte, o te arrollarán.



▲ *Al igual que en el* **primer título,** *batallaremos en el mundo de los humanos. Sí, le viene grande.*







▲ *Aunque, una vez a campo abierto, las diferencias de talla no existen. Habrá que luchar con la misma* **astucia** *que en una batalla real.*

▲ *Los* **objetos** *de las habitaciones servirán como parapeto a nuestros soldados, y al enemigo también claro. La estrategia entrará en juego.*

Primera impresión

☺ La mejora gráfica es evidente en los decorados. Más campo de visión, más jugable.

☺ El modo para cuatro jugadores también promete mejoras. Lucha encarnizada, chavales.

☹ A pesar de todo, parece más de lo mismo. ¿Serán suficientes nuevos personajes y armas?

☹ Mira que son soldados, pero en la primera parte costaba dar media vuelta. Ese control...

Power Rangers

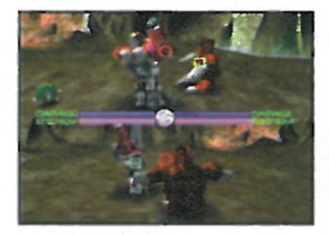
Compañía: **THQ** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Sin determinar**

A la velocidad de la luz

Hace tiempo que el asedio se produjo en la Super, con dos títulos que apoyaron su éxito en la coincidencia cronológica de la emisión de la serie. Ahora mostrarán sus poses y golpes característicos en N 64, con un título **basado en el nuevo argumento de la serie que actualmente se emite en USA: Lightspeed Rescue.** En el juego tomarás el papel de tu Power Ranger favorito, y podrás pelear con los supervillanos más conocidos. Como protector de la paz y eso, recorrerás los **30 enormes niveles** de diferentes tipos de jugabilidad que compondrán el cartucho, ya que jugaremos en **tercera persona en la parte de aventura, en primera persona mientras pilotamos vehículos,** e incluso tendremos una vista desde el Megazord. ¡Y aparecerá el nuevo Titanium Ranger! ¡Flipa!



▲ **Los combates** *contra supervillanos y demás fauna los veremos mediante televisivas cámaras.*













▲ *Los Rangermaníacos sabrán apreciar las escenas de* **diseño cómic** *que se incluirán en Power Ranger: Lightspeed Rescue. Hasta que llegue aquí, esperemos que haya suficiente tiempo e intención de traducir los textos.*



Primera impresión

☺ El apartado gráfico parece que va por buen camino. Veremos unos Power Rangers enormes, y unos decorados muy realistas.

☺ La posibilidad de enfrentar tu Ranger preferido contra el de un amigo.

☹ El caso es que ya ni nos acordábamos de ellos, de los Rangers. ¿Tendrán el mismo éxito sin el apoyo de la serie de televisión?

☹ El público infantil no sabe mucho de inglés. Si no traducen el cartucho...



Turok 3

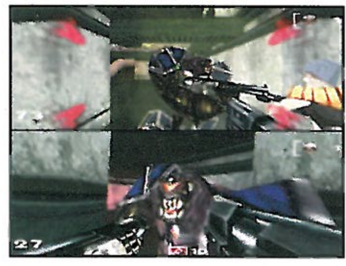
La sombra de Oblivion es alargada

Oblivion es una monstruosa entidad cósmica que devora todo lo que se pone en su camino. Su sombra ha sobrevivido desde el primer Turok y ahora su objetivo es saltar de una vez por todas desde el Lost Land a nuestro mundo. El nuevo universo de Turok 3 se desarrolla en el **mejor entorno gráfico de la serie** (y de los más espectaculares vistos para la consola). Son cinco mundos, cada uno infinitamente variado y diferente en todos los aspectos, desde la cuestión gráfica hasta el tipo de objetivos que cumplir. Habrá una misión en una ciudad del futuro al estilo Blade Runner, otra en la jungla (la misma jungla de la primera entrega, pero llena de misterios y nuevos secretos), incluso en una edificación militar.

Para hacer frente a los **40 tipos de enemigos** que amenazarán la integridad de nuestros nuevos dos héroes, **Joseph y Danielle dispondrán de 8 armas** -¿sólo 8?- que podremos "mejorar" por dos veces. Vamos, en total 24 "weapons". Y entre ellas algunas tan conocidas como el **Cerebral Bore** y otras nuevas y sorprendentes. Hablando de sorpresas, los diseñadores de Turok 3 han optado por **niveles más pequeños,** donde se pueda salvar frecuentemente (nos han hablado de una opción autosave) y la acción no sufra altibajos. El reto es ahora conseguir que caiga un cartucho en nuestras manos. Ya lo hemos visto, pero queremos exprimirlo y dároslo mascadito. Cosas de NA.

Multijugador: lo conocido y lo nuevo





▲ *Habrá* **ocho opciones** *dentro del modo multijugador. Y* **48 mapas únicos** *para disfrutarlos. Podrás elegir entre los típicos Deathmatch, Capture the Flag o Team Flag, o intentar una de las novedades. Como el* **Colour Tag,** *que te permitirá reclutar a los enemigos que caces; o* **Arsenal of War,** *donde el último superviviente regresa a la siguiente partida con un arma mejor que la de los demás. Pronto tendremos más detalles de este apasionante modo. Y seréis los primeros en saberlo.*

Enemigos muy listos

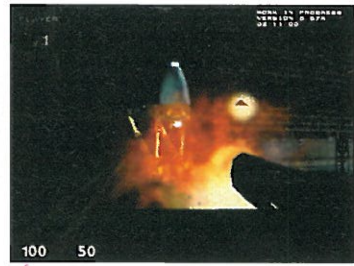






▲ *Y variados.* **Hasta 40 diferentes. Listos como diablos.** *Sí, algunos parecen un poco "tontos", pero no os fiéis.* **Su inteligencia artificial está desarrolladísima,** *y se esconderán en las sombras esperando el mejor momento para atacar, o incluso serán capaces de encontrar un nueva ruta si el camino original está bloqueado. Algunos enemigos que encontraremos: mutantes, guardias, raptores, ninjas, Mumm-ites, guerreros clónicos...*









▲ *En el primer nivel, el* **objetivo** *es también huir de la policía, que aquí no tiene amigos.*



◀ *Los Mumm-ites tienen un aspecto sobrado de carnes, pero no os fiéis. Son muy rápidos, y un tortazo de sus vacunos brazos puede partiros por la mitad. Actuad con ellos como si fuera vuestro peor enemigo. Fuego a tope, el mejor arma.*

El clan Fireseed

Os presentamos a **Joseph y Danielle,** *los dos nuevos héroes de Turok 3. Son hermanos, y según a cuál elijas tendrás* **acceso a diferentes zonas.** *Además disfrutan de habilidades distintas, aunque parece posible* **completar el juego con cualquiera de ellos.** *Entonces será el momento de regresar con el otro para penetrar en las zonas inaccesibles.*
Joseph es el más joven. *Su capacidad para el camuflaje le convierte en un especialista en emboscadas. Y gracias a su cuerpo puede atravesar lugares estrechos y angostos.*
Danielle es la hermana mayor *y disfruta estando al frente de la situación. Parece una simple niña, pero es capaz de limpiar de bichos una zona atestada disparando sin cesar.*

Primera impresión

☺ El esfuerzo en el diseño gráfico se notará con unas texturas increíbles y unos efectos de luz jamás vistos en la consola. La cuestión musical también promete entusiasmar.

☺ La estructura más reducida de los niveles significa más carga de acción manteniendo el mismo nivel de aventura, gracias a los secretos que descubriremos en cada fase.

☹ Que el juego no parece lo suficientemente avanzado como para que esté listo en agosto. Aunque bueno, esa cuestión se desvelará en el siempre socorrido E3.

☹ Cuentan que el nivel de dificultad va a superar la media de los juegos Turok, lo que es decir bastante. Bien, el caso es que no queríamos que afectara a la jugabilidad.



Compañía: **Acclaim** Tipo de juego: **Acción 3D** Lanzamiento: **Agosto**

▶ *Aunque en estas* **primeras imágenes** *aún no se pueden observar detalles de los escenarios, es obvio que el diseño de los personajes es total.*

Uno de los puntos fuertes de Turok 3 será el modo multijugador, con un montón de nuevas opciones.





▲ *El escenario de la* **jungla** *se repite desde el primer Turok, pero con un sinfín de novedades. Desde nuevas áreas por explorar hasta personajes y secretos espectaculares.*

▲ *Los* **ninjas** *forman la raza de enemigos más peligrosos del juego. Son ágiles y agresivos, sus espadas están afiladísimas y no tienen costumbre de perdonar. Vigila tu cuello.*

De postre flan de jefe

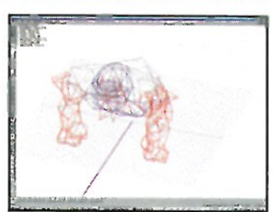


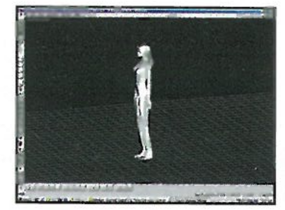


▲ *Desearás no haber terminado el nivel; desearás tener más dioptrías en los ojuelos para no ver de cerca a estos monstruos que esperan al final. Ahorra toda la energía que puedas y cuida del mejor armamento (Cerebral Bore mejor que mejor) si quieres salir con vida de esta sala de los horrores:* **qué miedo dan los jefes, y hay un montón...**



Atención al diseño





▲ **Responsables del equipo de desarrollo** *han declarado que éste será el mejor Turok de la serie. Y para ello se están apoyando en las últimas herramientas de diseño disponibles. A su vez, el modelado de los personajes y las fuentes de luz se están mimando como nunca.*



▲ *Sí, sí, el juego será tan* **oscuro** *como siempre. Así antes nos moriremos un poco de miedo.*



◀ *Cada una de las ocho* **armas** *disponibles podrá ser potenciada dos veces, de forma que al final se redondea el arsenal. Y podremos tener desde un simple hacha hasta el increíble Cerebral Bore.*

NN.RR.
NOTICIAS RAPIDAS

[Activision ataca con los grandes superhéroes de la Marvel]

Spiderman será el primero en ver la luz. Ya está confirmado para **Game Boy (septiembre)** y es muy probable que también lance sus telas de araña en Nintendo 64 (aunque será en el 2001). La Patrulla X será protagonista por partida doble en la portátil de color: **Marvel's X-Men:Mutant Academy** estará listo en **julio,** y **X-Men: Mutant Wars** es para octubre. Por último hay dos títulos de deportes "extremos", también para Game Boy Color: **Tony Hawk Skating 2** y **Matt Hoffmans Pro BMX,** ambos para noviembre.



[Namco lleva a Pac-Man a las 3D con Ms Pac-Man Maze Madness]

Namco tiene muy avanzado el estreno de Pac-Man en **N64,** de la mano de un juego que combinará puzzles, plataformas y la jugabilidad del arcade original. La nueva aventura promete **180 laberintos,** puzzles de romper el coco y un modo **multijugador** muy atractivo. Cosas como Ghost Tag, con 4 jugadores a la vez en la misma pantalla, o Dot Mania, una cacería frenética en busca de puntos y más puntos, serán los puntos claves del modo 4P. Habrá 12 stages donde el objetivo será conseguir estrellas de oro que abran fases de bonus. De nuestra astucia dependerá **descubrir a los jefes ocultos o ganar los múltiples minijuegos** que nos esperan. En octubre, sí, más o menos. Depende del E3, para no variar.





[Kirby regresa a Game Boy Color]

Y vuelve con un juego muy especial que se llama **Kirby's Tilt'n Tumble.** Controlamos el movimiento de Kirby girando y volteando la Game Boy, que podrá detectar estos "vaivenes" gracias a la inclusión de un nuevo Pak. **Inclina tu Game Boy hacia un lado y Kirby rodará hacia allí.** El juego promete acción de la buena mientras navegas con Kirby a través de innumerables laberintos poblados con obstáculos de todo tipo de obstáculos, plataformas móviles... Lo veremos en el E3. Ahí nos dirán cuándo sale.

[Silicon Knights se apunta a la lista de Dolphin]

Por si no lo sabéis, hablamos de la compañía que está desarrollando el atómico **Eternal Darkness** para Nintendo 64. Un juego de misterio y aventura que se presentó en el pasado E3 y ahora presenta un aspecto fantástico (512 megas hacen milagros). Pues bien, hemos sabido que esta gente ha firmado con Nintendo para desarrollar juegos de Dolphin en calidad de second-party (en plan Rare). Enhorabuena.

Blues Brothers

Compañía: **Titus** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Junio-julio**

Yo, tengo una banda, de Rock&Roll, ouo,ouo

Al fin el proyecto de Titus asoma la cabeza y declara su intención de lanzamiento para este verano, junio-julio. Lo está desarrollando la gente de **Player 1**, que a su vez está metida en el **Hercules** que también verá la luz en breve.

La aventura comienza en la prisión de Chicago, con un **Elwood ataviado con traje negro y gafas oscuras,** y la misión múltiple de escapar de allí, reunir a la banda y por último dirigirse a Luisiana donde participarán en un concurso de bandas que se ha organizado para salvar un orfanato con el dinero del premio. La acción zigzaguea a través de **cinco mundos, cada uno con cinco niveles, que mezclan scroll lateral y entornos 3D** para explorar.

El **espíritu musical** está a la orden del juego, y no sólo en sus brillantes efectos o en la conocida banda sonora, sino también en la misma jugabilidad. En cada fase debemos **buscar diez notas musicales,** de paso que llenamos el bolsillo de monedas. Cuando las encontremos, aprenderemos una nueva canción de la mano de un personaje al que primero tendremos que rescatar y localizar su correspondiente instrumento musical. Y al final, para redondear, un bailecito. Se nota que está dedicado al público más joven de la casa. Tanto en la complejidad de las misiones como en el aspecto de los gráficos, de **diseño afable y simpático.** Un vistazo, por favor.



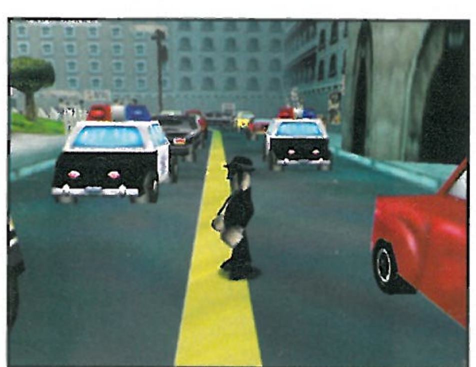
▲ **Elwood** *Blues es el protagonista del juego. Su aspecto es de lo más convincente.*



▲ *Las* **plantas** *carnívoras se repiten durante todos los niveles. Qué pesaditas.*



▲ *Encontraremos ciertos* **ítems** *que nos harán la vida más fácil a lo largo de la aventura.*



◀ *La aventura comienza en un* **Chicago** *recreado con total libertad en un fantástico escenario 3D.*





En el juego no ▶ *hay* **armas,** *pero Elwood podrá defenderse de los enemigos que le incordien.*

Los Blues Brothers vuelven a la carga con un juego de plataformas protagonizado por el genial Elwood.



Primera impresión

☺ El delicioso aspecto gráfico y la imagen de Elwood. Todo aparece muy cuidado y con bastante nitidez en pantalla.

☺ La mezcla de plataformas, acción y exploración promete tenernos bastante tiempo enganchados al juego.

☹ Que parezca que nunca va a estar listo. Ya lo vimos en el E3 del año pasado y tenía más o menos la misma pinta que ahora. ¿Será verdad que va a salir?

☹ Los escenarios están muy llenos, pero no de personajes. A ver si vamos a estar solos...



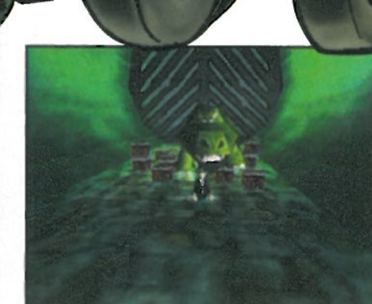
▲ *Incluso las zonas más* **oscuras** *y peligrosas evidencian un diseño afable y simpático.*



▲ *Hay aventura, acción, pero las* **plataformas** *se llevan la palma en Blues Brothers 2000.*



▲ *El juego estará dedicado al público más* **joven** *de la casa, que se divertirá de lo lindo con él.*



▲ *Tras varios años en* **desarrollo,** *por fin parece que el juego de los Blues va a ver la luz.*



24 HORAS DE LE MANS
Vive las 24 horas a tope
A.C.O.
UN JUEGO A LA ALTURA DE UN MITO
Son 24 horas. Es el momento más importante de tu vida y la meta está tras la última curva.
Puedes hacerlo. Tu corazón se acelera según pasan las horas
El juego con licencia oficial de las 24 Horas de Le Mans hace de cada segundo una experiencia única
GAME BOY COLOR
EUTECHNYX
24 HORAS DE LE MANS
INFOGRAMES
© 1999 Infogrames Multimedia. Developed by Eutechnyx™ Ltd. All Rights Reserved.
Distribuido por:
INFOGRAMES

Wacky Races

Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Junio-Julio**

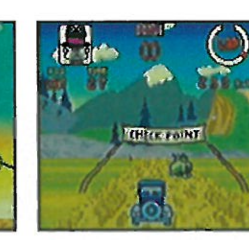
Con la locura como meta

Ya desde pequeñitos estábamos locos por ellos, y ahora Infogrames ha hecho pequeñitos a estos "autos locos" de la Warner. Llegarán a GBC con todo el humor y retorcidos gadgets de la **serie de TV**, además de **cuatro modos de juego** (con un original Endurance), **8 pilotos y nueve circuitos** localizados en USA. La sensación de velocidad será similar a la de V-Rally, pero aquí habrá que preocuparse de conseguir ítems para "trampear". Esperemos que resulte **tan divertido como suena.**

▲ *Infogrames ya nos tiene acostumbrados a ver los textos de sus títulos en inteligible* **castellano.** *Como veis, Wacky Races no será la excepción.*

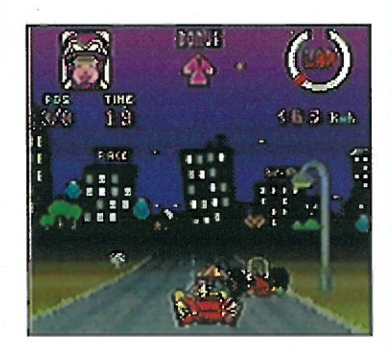


▲ *Gracias a los* **ítems** *que recogemos en carrera, viviremos electrizantes momentos.*



▲ **El campeonato** *se divide en tres niveles de dificultad, con tres circuitos por nivel.*

▲ *Cada tramo del recorrido tiene un* **límite de tiempo.** *Si no llegas, adiós a la carrera.*



Primera impresión

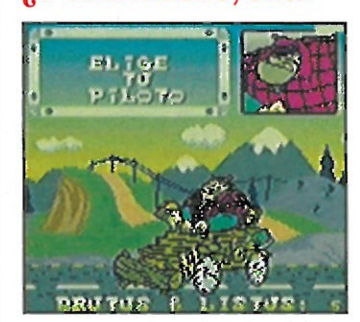
☺ La velocidad y el apartado técnico en general son de lo mejor visto en GBC.

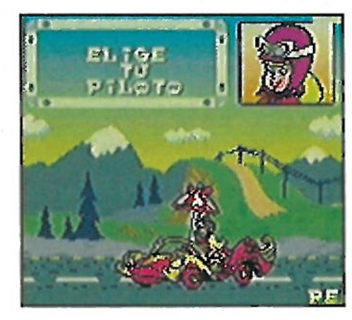
☺ Con cuatro modos de juego, su vida será más larga de lo habitual en este género.

☹ Las características entre pilotos están algo descompensadas. Algunos llevan las de perder.

☹ Si un programa sale bueno, bien está aprovecharlo, pero es muy parecido a V-Rally.

¿Y tira mucho, tira?





▲ *Algunos sí, porque ésa es su mejor característica, pero* **otros se apoyan en su resistencia** *(los Hermanos Macana), en la capacidad de* **reparar el vehículo** *(Brutus y Listus), o simplemente en el* **candor de su piloto** *(a Penélope Lamour no la atacarán).*

UEFA 2000

Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Fútbol** Lanzamiento: **Julio**

Fútbol de campeonato

Tras Ronaldo, Bit Managers vuelve a la carga con el tema fútbol. Esta vez la cosa huele y sabe a Eurocopa, y pone en juego a todas las **selecciones del continente** con sus **jugadores reales.** Hemos probado la eprom disponible y nos hemos llevado una sorpresa con la **mecánica de juego. Fácil** es la palabra, pero con suficientes recursos. Bueno, las tijeretas no salen a la primera (tampoco a Gamarra), pero para eso hay un modo **entrenamiento entre los 5 diseñados**, que además ofrece copa, liga y competición de selecciones. El aspecto gráfico está muy cuidado y sobresalen las imágenes estáticas que aparecen antes de los partidos.









◀ *En UEFA 2000 el* **balón** *se pega al pie y los pases se controlan con total facilidad. El problema llega a la hora de hacer las "piruetas".*



▲ *Hay* **tres niveles** *de dificultad. En función del que elijas, así marcarás más o menos goles.*

También es cuestión del entrenador





◀ **Decidirás la formación** *y alineación de tu equipo, la forma de juego y la posición en el campo. Claro que a lo mejor no sirve de nada si luego no eres bueno.*

Primera impresión

☺ Un fútbol muy fácil de jugar, sencillo y a la vez explosivo. Tiene muchas posibilidades de acción.

☺ Están todas las selecciones europeas, con los jugadores reales (los que están, desde luego lo son).

☹ Terrible la competencia que hay en juegos de fútbol. Desde Ronaldo al del Barça, ¡menudo equipazo!

☹ Los movimientos "especiales" no salen fácilmente. Habrá que entrenar más que Toshack.



▲ *Esta es sólo una de las* **imágenes** *estáticas que nos regala el juego antes de los partidos.*

EMOCIÓN
AVENTURA
DIVERSIÓN
VELOCIDAD
HABILIDAD



THE MASK OF ZORRO

TONIC TROUBLE

PAPYRUS

RAYMAN

SPIROU THE ROBOT INVASION

¿PODRÁS CON TODO?

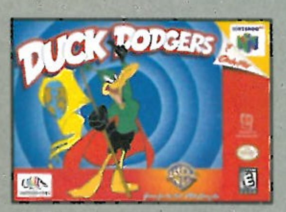


Ubi Soft
GAME BOY COLOR

www.ubisoft.es

[Previsiones de Infogrames]

Hemos indagado en la lista de lanzamientos que prepara Infogrames para este año y tenemos cosas interesantes que contaros. Para empezar, que en **junio** está prevista la llegada de dos nuevos títulos para Game Boy. Uno es **Oddworld Adventures 2,** que viene de la mano de GTi, y el otro se llama **Blaster Master.** A finales de verano aterrizará uno muy esperado por la afición: **Driver,** también de GTi. Metidos ya en otoño, para **octubre** concretamente se esperan **Duck Dodgers** (cuyas imágenes os ofrecimos en primicia en el número anterior) y **Pitufos 2000,** ambos para Nintendo 64. Por fin, en noviembre tendremos otro cartucho Pitufo, el cuarto, para la portátil. Y por si os lo estabais preguntando, uno de nuestros favoritos, **Rally Masters,** no figura en esta lista previa. Veremos qué pasa en el E3.



[Una de retrasos]

Dos, para ser exactos. De los que nos duelen en el corazón. El de **Tomb Raider** lo esperábamos, y de hecho algo os dijimos en el número anterior. Parece que definitivamente el cartucho de Game Boy se nos va a **julio,** con la distribución de **THQ.** Pero el que nos ha pillado por sorpresa ha sido el de **F-1 Racing, el nuevo juego de Fórmula 1 de Ubi,** cuyas versiones para Nintendo 64 y Game Boy harán su aparición durante la primera quincena de julio.



[Más Dragon Warrior]

Dado que el lanzamiento de Dragon Warrior Monsters para Game Boy está siendo un éxito en todo el mundo, **Enix** ya tiene en marcha una nueva entrega que entusiasmará a los fans de la serie. Se trata de las dos primeras partes compiladas en un solo cartucho **(Dragon Warrior I + II)**, que podría ver la luz a finales de año.

[Saffire trabaja en Runelords]

Runelords es el último proyecto en el que trabaja la incansable gente de Saffire (además de los consabidos para Dolphin y Game Boy Advance). Bueno, éste es para Game Boy Color y está basado en las novelas de **David Farland.** Como curiosidad os contaremos que Farland escribió estas obras como si de un videojuego se tratase y de hecho así se las mostró a Les Pardew, presidente de Saffire. **La historia tiene magia, misterio y RPG.** Técnicamente promete cosas tan interesantes como un **scroll parallax de cinco niveles** y un aspecto gráfico muy trabajado. El proyecto va viento en popa. Seguiremos informando.



[Donkey Kong Country sale el 28 de agosto en Estados Unidos]

Nintendo América ha confirmado el lanzamiento de su nueva estrella para Game Boy Color, Donkey Kong Country, a finales de agosto. Eso significa que **a España no llegará al menos hasta septiembre,** con lo que habrá que esperar un par de meses más de la fecha anunciada. Merecerá la pena.

Cannon Fodder

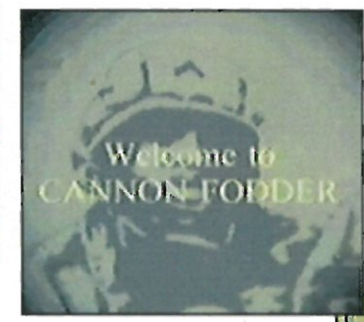
Compañía: **Codemasters** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Julio**

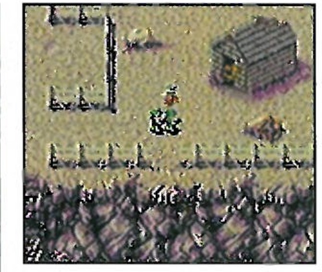
Soldaditos, sí; pero de plomo, nada

Porque este título ya demostró que era divertidísimo en los ordenadores de 16 bits (Atari ST y Amiga). Este clásico de **Sensible Software,** creadores del también famoso Sensible Soccer ("peazo memorión"), volverá con un **detalladísimo aspecto gráfico** que permitirá abarcar una gran porción del terreno que exploraremos con nuestros soldaditos. Sí, porque la cosa va de manejar un comando de dos señores de ésos con casco, que deben limpiar de enemigos cada uno de los **72 niveles** que se incluirán, los mismos que los de la versión antigua (gracias, abuelito). Los guiaremos con un **cursor,** y habrá que pulsar un botón para que avancen hasta el lugar elegido, de forma que la **estrategia** también entrará a formar parte de la mecánica de juego. Además de caminar y pegar tiros, podrán **recoger ítems de armamento especial,** como granadas de mano y lanzamisiles, que servirán para devastar las instalaciones enemigas. Y si se cansan de ir a pie, pues que confisquen un **jeep, un tanque,** o cualquiera de los numerosos vehículos que incluirá el cartucho. Como noticia estelar, al comienzo de cada misión podremos disfrutar de FMV, y escucharemos unos gritos de espanto gracias al Audio Digital. Promete calidad técnica y jugable.



▲ *En el agua no funcionan las metralletas. Se avecina una* **masacre.**





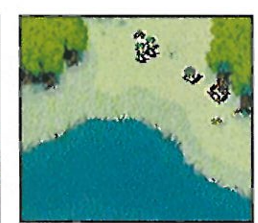
◀ *Las* **granadas de mano** *nos servirán para destartalar aún más las ya pochas cabañas enemigas.*

Primera impresión

☺ La calidad general de la conversión. Se han añadido mejoras en la IA, y eso que GBC sólo tiene una potencia de 8 bits.	☹ Aún le falta tiempo para salir al mercado, por eso esperamos que se mejoren algunos aspectos del control, que no termina de convencer.
☺ El sonido es total. Cada vez que "palma" alguien, se oye un grito tan largo y desastroso que hace reir. Y los disparos y explosiones suenan reales.	☹ Quien nunca lo haya jugado, bien, pero si jugaste la versión 16 bits, te esperan exactamente los mismos niveles de hace ocho años.



▲ *Que los* **enemigos** *también disparan, ¡¡no os quedéis ahí!!*

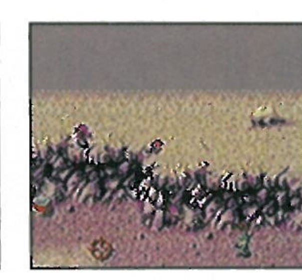


▲ *Una caja significa* **armas extra**. *Cuidado con cargársela.*





◀ *Los* **soldados enemigos** *no van por ahí silbando. Se suelen parapetar tras árboles y casas, para tener una buena posición en el tiroteo.*



▲ **Las primeras fases** *servirán de entrenamiento para los "no iniciados".*

▲ *Si ambos soldados son* **eliminados,** *toca empezar de nuevo la fase.*



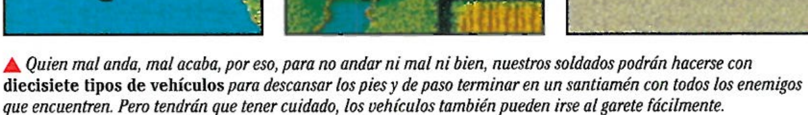
Encontraremos **escenarios** ▶ *desérticos, boscosos, nevados...*

¡Aquí, montándola buena!

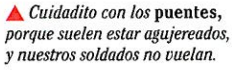








▲ *Quien mal anda, mal acaba, por eso, para no andar ni mal ni bien, nuestros soldados podrán hacerse con* **diecisiete tipos de vehículos** *para descansar los pies y de paso terminar en un santiamén con todos los enemigos que encuentren. Pero tendrán que tener cuidado, los vehículos también pueden irse al garete fácilmente.*



▲ *Cuidadito con los* **puentes,** *porque suelen estar agujereados, y nuestros soldados no vuelan.*

Hemos reunido para ti
LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64
en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64
Nintendo Acción
• TUROK 2
• Banjo-Kazooie
• Duke Nukem 64
• Forsaken
• F-1 WGP
• Yoshi's Story
• Mission: Impossible
• Automobili Lamborghini
• FIFA: Rumbo al Mundial 98
• Mortal Kombat 4
Y ADEMÁS GUÍAS ESPECIALES DE: V-RALLY

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64
Nintendo Acción
DONKEY KONG 64

4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64
En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2
Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City. Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN
Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64
Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64
Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO
Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X
Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER
Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING
Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II
Dónde están los secretos y cómo conseguirlos .

TONIC TROUBLE
¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF
Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN
Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY
Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)



Nombre / Apellidos ....

Calle .... Localidad ....

Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Metal Gear Solid

Es único, y lo sabe...



Los textos están en castellano, lo que, a la hora de utilizar el códec, nos será de mucha ayuda. Conectando con nuestros amigos (Mei-Ling, Campbell, Weasel...) recibiremos información para poder con todo enemigo u obstáculo que nos impida continuar la misión.

GAME BOY COLOR
KONAMI
AVENTURA
32 MEGAS
13 FASES + 180 VR
BATERÍA: SÍ

información del juego

Precio 5.990 PTA

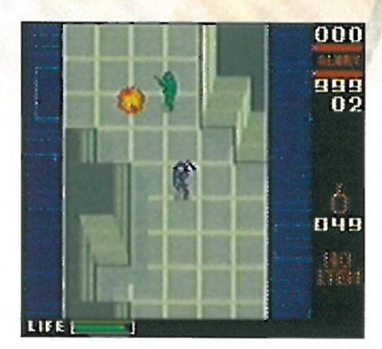
1-2 JUGADORES

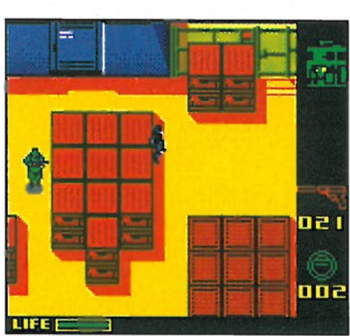
LINK CABLE

La aventura de espías más esperada de Konami al fin está aquí. Llega con la seguridad de ser un fuera de serie, **un mito viviente,** al igual que su protagonista. Pero no se apoya sólo en su nombre. El cartucho que nos ocupa contiene un **argumento amplio y absorbente** (del que nos enteramos por sus **textos en castellano**), una enorme variedad de retos, un apartado técnico de lujo, misiones para aburrir... pero no aburre, no.

Do not disturb: Saving the world

Ya desde la intro empiezas a sentir la importancia de la misión, e incluso a identificarte con el protagonista, **Snake. Es un espía experimentado** (ya lo era en NES, ahora más todavía), sabe hasta arreglar enchufes, y lo demuestra a la hora de tomar su control. A lo largo de las **extensas misiones** le veremos caminar pegado a las paredes, usar **seis armas** diferentes, deslizarse por conductos de ventilación, activar puertas y ascensores, hablar por el códec... una barbaridad de acciones que, si bien es verdad, están condicionadas por el tipo de decorado, no dejan de sorprender por su variedad. Y, hablando de decorados, éstos serán el mejor apoyo para avanzar, pues como sabéis **en MGS lo primero es no ser visto.** Cajas, paredes, camiones, e incluso un barroso charco, nos sirven para escondernos y esperar a que pase el peligro. Pero esto lo aprenderéis mejor en las numerosas **misiones virtuales**, que llegan a ser un vicio por su inmediata jugabilidad y creciente dificultad. Podríamos seguir, pero mejor... compradlo y disfrutad de la vida.



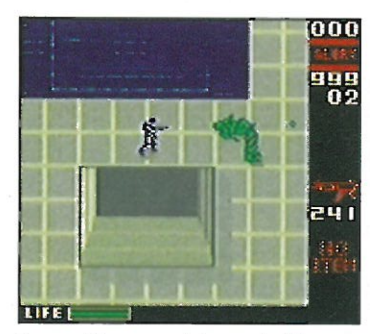


¡Eh, aquí hay un señor!

***Si te ven, la alarma saltará** y todos los soldados de la zona te perseguirán. Encuentra un buen escondite y espera a que el contador llegue a cero. Ya puedes seguir.*



Los camiones, además de ser un escondite para los incautos más desesperados suelen contener algún que otro ítem. Nunca está de más entrar en ellos, por si acaso.

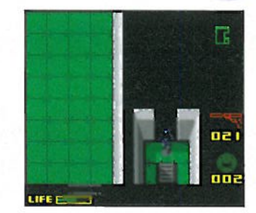


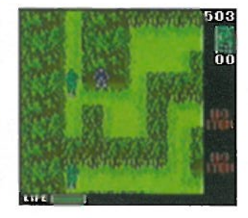
Que no debamos ser vistos, no significa que cuando nos pillen cantemos "pío, pío que yo no he sido". Si los enemigos se ponen muy pesados, unos balazos no estarán de más...



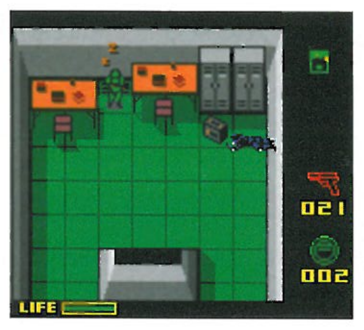
Aunque el camino hacia el final de fase esté muy claro, nunca es malo meterse por recovecos en apariencia inútiles. A veces encontramos sorpresas como munición.

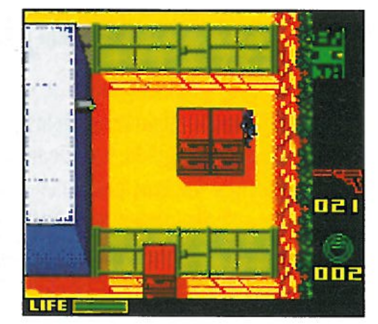






A lo largo de las trece fases del juego nos iremos encontrando con los enemigos acérrimos de Snake. En estos difíciles enfrentamientos, cobra más importancia la experiencia en el uso de nuestras armas.

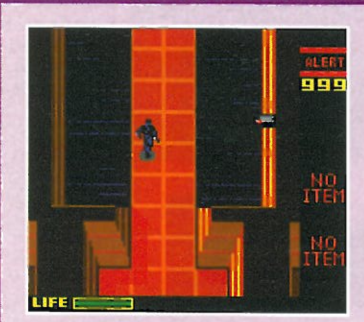






Metal Gear Solid redescubre la antigua aventura de Konami para NES, trayendo consigo un nuevo argumento, un apartado técnico de impresión, y una gran duración gracias a sus nuevas VR Missions.

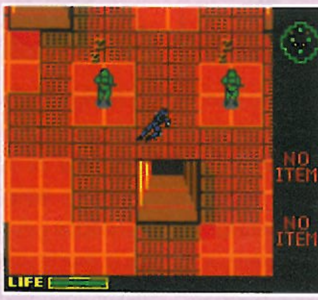
¿Minijuegos? No, VR Missions







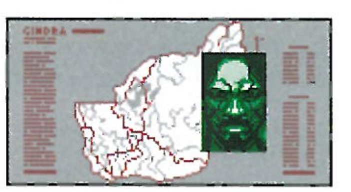




Se dividen en ***misiones con armas, sin ellas, y especiales*** *(una mezcla). Son* ***pequeños niveles*** *con un solo objetivo, que puede ir desde eliminar todos los blancos de la pantalla con el arma activa, hasta encontrar la ruta que nos permita llegar a la salida sin ser detectados. Tienen niveles de dificultad, se guardan los récords y...* ***¡hay 180!***







El comienzo de la historia se produce en el avión que lleva a Snake al campo enemigo. Dura unos cinco minutos y tiene banda sonora propia.

El Análisis

GRÁFICOS — 90

Antes que nada, funcionalidad. Se reconoce perfectamente cada elemento del decorado, y los sprites, a pesar de pequeños, muestran buena definición y detalle en el color.

MOVIMIENTOS — 93

Snake se luce mostrando animaciones rápidas y suaves, al igual que el scroll multidireccional. Los enemigos, atención al detalle, hasta bostezan convincentemente.

SONIDO — 84

Las melodías típicas de la versión 32 bits mezcladas con unos efectos algo simples.

JUGABILIDAD — 92

El control es completo pero no complicado. Aprenderlo y disfrutar es cuestión de minutos.

ENTRETENIMIENTO — 96

Con las 180 VR Missions ya sería bastante, pero además tenemos 4 niveles de dificultad en la aventura y un modo dos jugadores.

TOTAL 94

- *La mejora en el título es más que plausible. Manteniéndose en los 8 bits que lo vieron nacer, el cartucho ha crecido en técnica y jugabilidad hasta hacerse un juego* **indispensable** *para todo usuario de GBC.*
- *Está* **traducido** *al castellano, lo que permite enterarse perfectamente de la historia. Otra cosa es que la comprendas, es algo complicadilla...*
- *Tiene* **180** *Misiones virtuales, 180, tío.*
- *¿Por qué rellenar estas líneas si lo que quiero es seguir jugando? Adiós.*





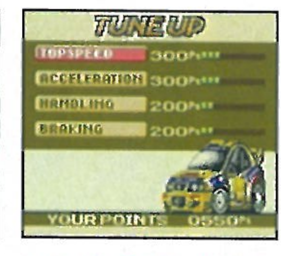
GAME BOY COLOR
KEMCO-VISION WORKS
CARRERAS
8 MEGAS
8 COCHES
BATERÍA: SÍ

Ha mejorado la jugabilidad y el aspecto de los coches desde la primera entrega. Pero su nivel de entretenimiento no convence.

TOTAL 85













Top Gear Rally 2

Mejor pero... no tanto

En esencia es el mismo juego de rally que comentamos hace 10 meses, pero con notables mejoras. **La jugabilidad es la más beneficiada,** y gráficamente está más inspirado. Los coches son más grandes y tienen más presencia en pantalla, aunque conservan la línea *deformed.* Y gracias a las nuevas animaciones, **las curvas cerradas y los cambios de rasante divierten mucho más.** La mejora jugable es que la carrera ha dejado de ser una ídem de obstáculos, pese a que los rivales se empeñan en correr para molestar. Esta vez es **más fácil rebasarles,** más fácil ganar dinero para mejorar el vehículo y por tanto más fácil superar los diferentes circuitos cada temporada. El **gran "pero" continúa estando en su nivel de entretenimiento.** Con un poco más de chispa, se habría colado entre los mejores.



GAME BOY COLOR
UBI SOFT
FÚTBOL
8 MEGAS
MÁS DE 100 CLUBES
BATERÍA: SÍ

Si te gusta el fútbol de ataque, no busques otro cartucho. El del Barça es divertido y ofrece jugabilidad siempre "positifa".

TOTAL 92


Es posible repetir cualquier jugada, incluso aplicarle una cámara superlenta para deleitarte con los detalles.



La IA de los porteros es configurable. De su calidad dependerá que haya más o menos goles durante el partido.




No se pueden pedir más competiciones. Están todas las que importan, con todos los equipos y sus jugadores.

Barça Total

El fútbol soñado

Seas o no del Barça, tienes una cita con este cartucho de fútbol para GBC. Porque no sólo himno y escudo barcelonistas ponen la chispa, es que también **es el fútbol más jugable y divertido** al que nos hemos enfrentado. **Perspectiva cenital se confabula con un rápido movimiento de los jugadores** y un plus de juego al primer toque, que juntitos no dan opción para el aburrimiento: sólo goles y jugadas de escándalo. **El balón no se pega a los pies** (de los inexpertos) y **el control es rápido e intuitivo.** Además incluye una base de datos apabullante, que pone en escena **más de 100 clubes europeos,** las ligas más importantes del continente, con las plantillas reales y la posibilidad de hacer nuestra propia alineación o de competir en una Copa de Europa. Y después de lo prácticos que nos hemos puesto, incluso los gráficos están a la altura de los de aquel Sensible Soccer (o el no menos popular Kick Off). O sea, bastante digeribles.



La carrera transcurre entre saltos y giros más o menos cerrados. Hay seis pilotos en pista: no sabemos cómo jugarás tú, pero ellos son bastante hábiles. Un consejo: procura tomar las curvas por el interior. No falla.



Las caídas son más abundantes que en la versión N64. Quieras que no, le da un toque de emoción.

GAME BOY COLOR
ACCLAIM-M4
MOTOCROSS
8 MEGAS
16 CIRCUITOS
BATERÍA: PASSWORDS

Jeremy McGrath Supercross 2000

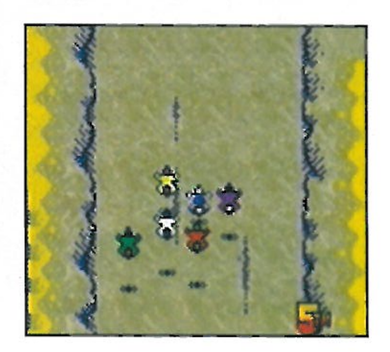
Mejor que en Nintendo 64

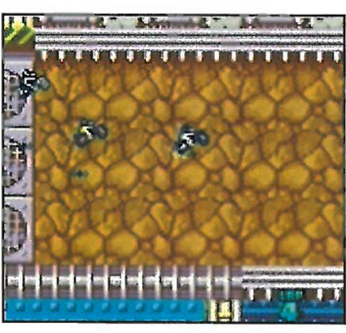
La versión pequeña de McGrath es más divertida y jugable que la grande. Cuestiones técnicas aparte, el planteamiento del nuevo Supercross es mucho **más ágil,más arcade y más lógico.** Las pistas están bien diseñadas, son lo suficientemente anchas y permiten caídas y choques. Agilidad contra rigidez, gana la versión Game Boy.

Muy jugable y completo

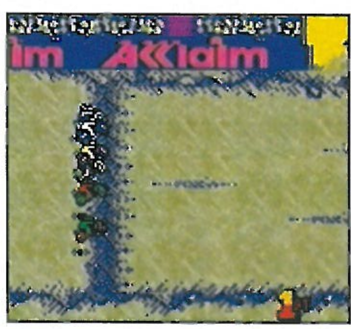
En cuanto a **modos de juego,** tenemos arcade y temporada. En el primero eliges cilindrada (80, 125 y 250) y stage (entre 3 posibles); en el otro sólo te decides por uno de los corredores: todo lo demás viene de serie (80 y stage 1). Una vez en carrera, la **jugabilidad** se impone desde el principio. Los giros cerrados se convierten en un atractivo más gracias al **estupendo control** y a la maniobrabilidad de las máquinas. Las pistas presentan varios tipos de obstáculos, desde montículos a barro, pasando por troncos apilados. Le dan gracia a la carrera: mola ver los saltos de estos pequeños "ciclomotores"... o no mola que te hagan perder tiempo en los charcos. También es verdad que **la sencillez** ha borrado del mapa cualquier atisbo de detalle a nivel gráfico. Lo que hay es lo que veis. Los circuitos son variados, pero las motos no pasan de simples pixels de diferentes colores Nosotros lo tenemos claro: si hay que elegir, elegimos jugar.







El terreno varía de una pista a otra. Y se distingue perfectamente, aunque a la hora de correr no influya demasiado.



La perspectiva aérea se convierte en vista lateral según las necesidades de la cámara. No hay opción de ver el circuito completo.



El Análisis

GRÁFICOS 69
Son los más sacrificados, pero dan el juego necesario. Simples, variados, quizá la peor parte se la lleven las motos.

MOVIMIENTOS 79
El scroll se desplaza a buena velocidad y no sufre parones ni ralentizaciones. Las animaciones, escasas pero no se puede pedir más.

SONIDO 75
El rugido de los motores acompaña la carrera, junto con algún que otro efecto en los saltos. Antes y después, ritmo del machacón.

JUGABILIDAD 85
El desarrollo es rápido y sencillo. Las motos se manejan a la perfección y los rivales dan guerra, más a medida que subimos la cilindrada.

ENTRETENIMIENTO 
Un juego de motocross sencillo y divertido. No le busquéis más. Se deja llevar bastante bien y convence desde la primera partida.

TOTAL 84



En Championship nos invitan a formar parte de un club, que pone el coche, y nos dan dinero fresco para comprar piezas de repuesto.

GAME BOY COLOR
KONAMI-KCE NAGOYA
CARRERAS
8 MEGAS
20 CIRCUITOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del **juego**



Precio **5.990** PTA

1-2 JUGADORES

COMPATIBLE GAME BOY

El Análisis

GRÁFICOS **60**

Parece diseñado años atrás. El aspecto de carretera y fondos es pobre, simplón. En estas condiciones, el coche parece soberbio.

MOVIMIENTOS **70**

La sensación de velocidad es correcta. La dinámica del coche, muy simple.

SONIDO **83**

La música no deja de sonar. Acompaña en menús, carrera... y no molesta nada de nada. Es compatible con los efectos, muy justitos.

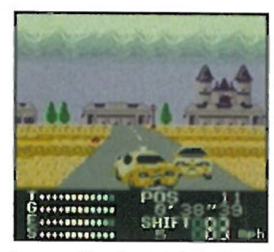
JUGABILIDAD **73**

El sistema de competición es original (sales desde el puesto en que has quedado en la última carrera, y el objetivo es subir), pero el manejo del coche se ve perjudicado por los aspectos técnicos.

ENTRETENIMIENTO **70**

La idea de participar en un rally por medio mundo molaría más si los desarrolladores hubieran estado a la altura. Aún así, entretenido.

TOTAL **70**



Los cambios de rasante están bien conseguidos, pero la generación del terreno es brusca.



Por lo que hemos visto, apenas hay diferencias en la conducción entre las distintas superficies.



Desde el centro de información nos darán consejos sobre cómo afrontar la siguiente carrera.



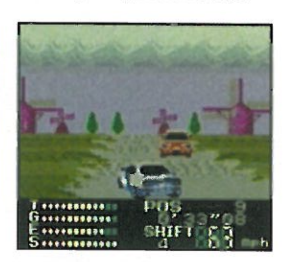
Los decorados no son nada del otro mundo. Este barco, tan mono él, se repite todo el rato.



Esa señal indica que estamos haciendo reparaciones sobre la marcha. Tratad de no llegar a esto, porque el coche se detiene y nos adelantan todos.



Con las piezas nuevas, el mecánico nos propone probar el coche en diferentes pistas.



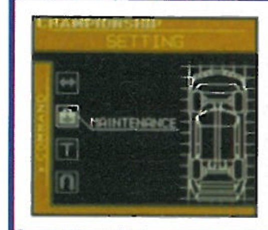
En "Championship", el rally empieza en Europa. Aquí competimos en Holanda.

Cross Country Racing

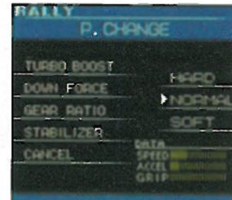
Un rally chapado **a la antigua**

Lo interesante del rally de Konami es justo lo que hay antes de empezar la carrera. La idea de juego, por ejemplo, proponiendo **rallys con tramos cronometrados** (donde también hay otros coches), en lugar de vueltas a un circuito; o la **mecánica, que nos invita a formar parte de un club,** incluso a ejercer de **manager-mecánico** comprando piezas de respuesto y encargándonos del mantenimiento del coche. Hasta aquí, perfecto. El problema viene después, cuando el coche sale a la pista. **El aspecto del entorno es flojísimo** (con unos fondos que te tiran de espaldas) y aunque la sensación de velocidad intenta que no dudemos del juego, la **generación del terreno, brusca y sin apenas distancia de horizonte,** nos obliga a hacerlo: a dudar. Volvemos de nuevo al principio: **hay 20 circuitos, situados en los cinco continentes,** con una buena mezcla de superficies y variedades meteorológicas. Pero es que la puesta en escena está muy por debajo de lo que se puede hacer en esta máquina (y si no, que se lo pregunten a otros).

Mi propio mecánico







Antes de empezar cada carrera, *nuestro mecánico nos informará de las condiciones de la pista y atmosféricas. Con esos datos podemos* ***modificar distintos aspectos del coche*** *-siempre que hayamos sido previsores y comprado piezas- o reparar lo que está roto (que no es igual, claro).*



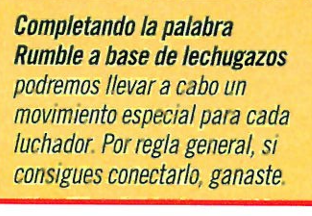


Ready 2 Rumble

Tiembla... pero de miedo

Si, buena idea lo de incorporar el "Rumble" a este cartucho. Y es acorde con el juego, porque ayuda a **transmitir espectacularidad y acción** a un título de buena factura técnica y basado en un **concepto totalmente arcade.** Pero si profundizamos en dicho concepto... los resultados decepcionan. Y es que la **simplicidad en los combates** llega a límites insospechados, llegando a aburrir a la segunda partida, cuando nos damos cuenta de las **mínimas diferencias entre boxeadores,** y de que los combates son un insulso intercambio de golpes, sea cual sea el que demos. Si le unimos a esto una IA enemiga más bien pobre, el resultado es un título sin sustancia. Un cartucho con el que terminaréis hastiados (con "a", pillines).

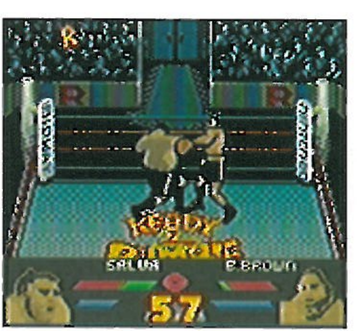
Y me puse furia

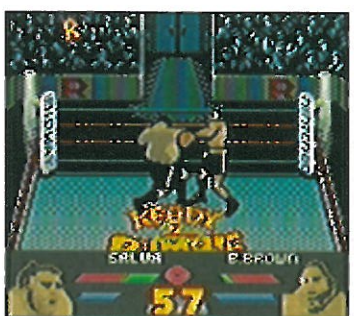


Completando la palabra Rumble a base de lechugazos *podremos llevar a cabo un movimiento especial para cada luchador. Por regla general, si consigues conectarlo, ganaste.*

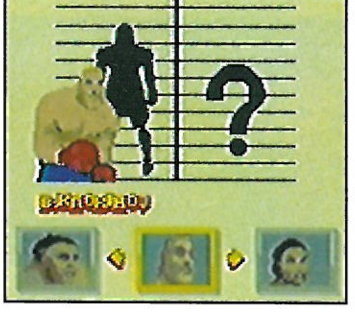


Lo normal es vencer por KO técnico, es decir, tumbando tres veces al contrario. Pero tendría que ser en el mismo round, y aquí no hace falta que sea así. Demasiado arcade.

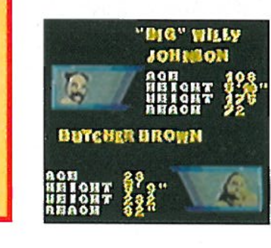




Incluso dos pesos pesados como Salva y B. Brown son capaces de golpear al mismo ritmo que la eléctrica Lulu. Una mayor diferenciación entre luchadores, por favor.



El uso del color y las sombras es magnífico, aprovechando el potencial de GBC, y los movimientos son fluidos y sin saltos, pero eso no ayuda a la hora de ser adictivo.









Las presentaciones anteriores a los combates son, sin duda, de lo mejor que te has echado a la cara en GBC. Inexplicable si no lo ves en movimiento

GAME BOY COLOR
MIDWAY
BOXEO
8 MEGAS
10 LUCHADORES
BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS 90
Buenos, muy buenos. Atención a las secuencias de cada luchador antes de un combate. Aunque en juego tampoco desmerecen.

MOVIMIENTOS 80
En ocasiones un tanto confusos, sobre todo cuando los dos contrincantes están cercanos entre sí, pero son rápidos y bien recreados.

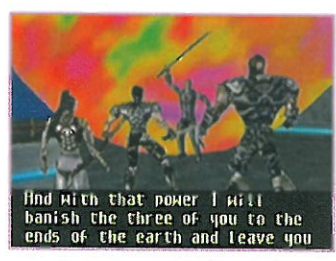
SONIDO 83
Melodías bien escogidas y acordes con el ambiente, pero los efectos, aparte de las digitalizaciones de voz, son bastante malos.

JUGABILIDAD 77
Muy jugable. El control ayuda a hacerse rápidamente con tu boxeador, pero la simplicidad del combate no invita a repetir.



ENTRETENIMIENTO 60
La realización técnica no lo es todo. En este caso, es lo de menos. Porque esta versión ha salido muy sosa y repetitiva.

TOTAL 68



La espada es la culpable de todo este tinglado. Al permitir viajar en el tiempo, encontraremos a varios poseedores, como nosotros, de Daikatana. Juega y te enterarás mejor.

NINTENDO 64
KEMCO
SHOOTER 3D-ROL
128 MEGAS
32 NIVELES
BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRÁFICOS 65

Algunos escenarios impresionan, pero la mayor parte de ellos parecen poco detallados. Eso de usar sprites en personajes, nos resulta vetusto, y el modo Hi-Res... muy pequeño, ¿no?



MOVIMIENTOS

El paso de imágenes por segundo es bastante bajo, lo que da una mala sensación. Ni siquiera los enemigos se mueven con realismo...



SONIDO

Las composiciones acompañan cada época. En las futuristas, música cañera, en las antiguas, melodiosa. Voces y efectos normalitos.



JUGABILIDAD

Sus rasgos RPG puede que te enganchen. Pero si te gusta el shooter, olvídalo. Control "ok".



ENTRETENIMIENTO

Es largo, pero en cuanto termines con el modo historia, poco más habrá para divertirse. Los modos multiplayer son maletes y escasos.

TOTAL 69



El cambio de escenario se producirá cada vez que viajemos en el tiempo. Es variado.

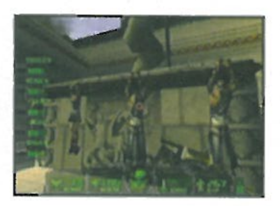


Es curioso, pero los enemigos no sangran, sino que se hacen mermelada de frambuesa.



Más curioso aún el modo Hi-Res. El borde negro es la parte de pantalla que se pierde.



Daikatana

Una historia muy **antigua**

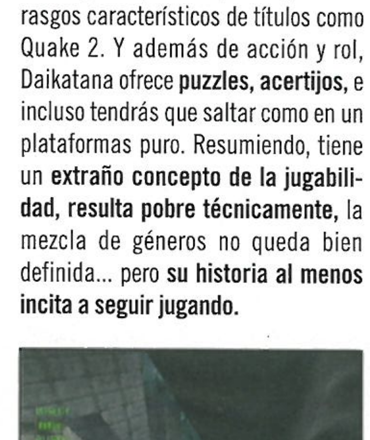
Años, llevamos oyendo rumores sobre Daikatana. La superproducción de John Romero para Nintendo 64 al fin está aquí, y nos trae un **interesante argumento, algunos rasgos de RPG, y una jugabilidad "imprecisa".**

Que no, que no lo dejo

Si ves el juego así, a media partida, la impresión es bastante pobre debido a la baja velocidad, la escasa acción y el anticuado aspecto gráfico. Pero hemos profundizado un poco más y nos hemos dado cuenta de que **este título es diferente a los shooters 3D** con los que seguro que lo habrás comparado. A medida que avances, la historia irá enganchándote. Tendrás que **buscar objetos, encontrar secretos, hablar con otros personajes...** es decir, como en un juego de rol, pero con perspectiva subjetiva. Sí, por supuesto también hay enemigos, pasillos con inquietantes esquinas, interruptores y demás rasgos característicos de títulos como Quake 2. Y además de acción y rol, Daikatana ofrece **puzzles, acertijos,** e incluso tendrás que saltar como en un plataformas puro. Resumiendo, tiene un **extraño concepto de la jugabilidad, resulta pobre técnicamente,** la mezcla de géneros no queda bien definida... pero **su historia al menos incita a seguir jugando.**



Se incluyen dos modos para varios jugadores que, digámoslo claro, no tienen mucho que hacer en comparación con otros títulos.




Uno de los aspectos destacables es el rebote de los disparos. No se os ocurra disparar de frente a una pared u os tragaréis el balazo.



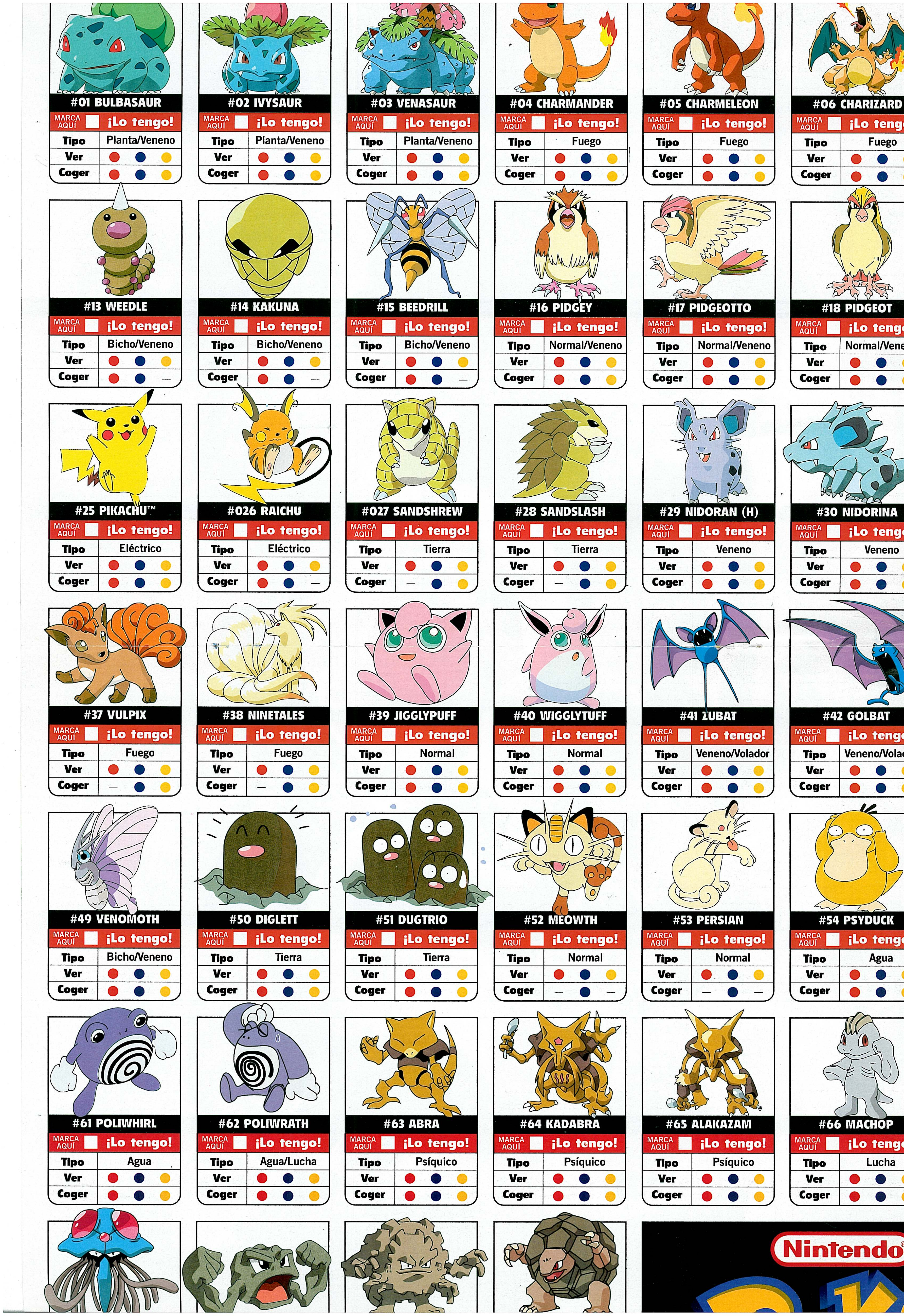

Shooter De Rol

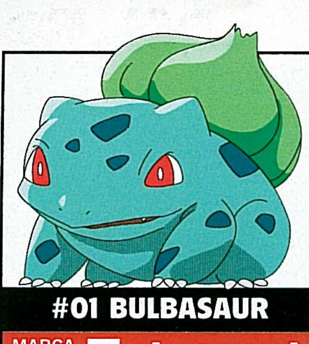




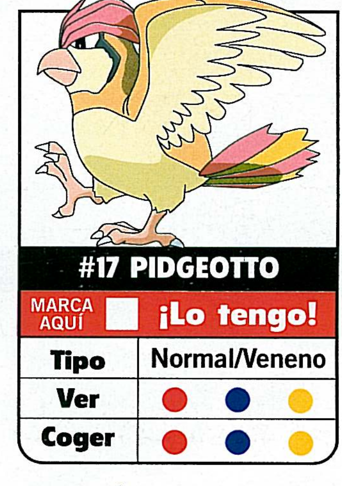


*No es que haya **dejes de Rol,** es que existen nivel de experiencia, armas y armaduras potenciables objetos mágicos, e incluso personajes con quien hablar.*


#01 BULBASAUR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger
#02 IVYSAUR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger
#03 VENASAUR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger
#04 CHARMANDER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#05 CHARMELEON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#06 CHARIZARD
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#13 WEEDLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger
#14 KAKUNA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger
#15 BEEDRILL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger
#16 PIDGEY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Veneno
Ver
Coger
#17 PIDGEOTTO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Veneno
Ver
Coger
#18 PIDGEOT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Veneno
Ver
Coger
#25 PIKACHU™
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#026 RAICHU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#027 SANDSHREW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger
#28 SANDSLASH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger
#29 NIDORAN (H)
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#30 NIDORINA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#37 VULPIX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#38 NINETALES
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#39 JIGGLYPUFF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#40 WIGGLYTUFF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#41 ZUBAT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Volador
Ver
Coger
#42 GOLBAT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Volador
Ver
Coger
#49 VENOMOTH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger
#50 DIGLETT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger
#51 DUGTRIO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger
#52 MEOWTH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#53 PERSIAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#54 PSYDUCK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#61 POLIWHIRL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#62 POLIWRATH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Lucha
Ver
Coger
#63 ABRA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#64 KADABRA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#65 ALAKAZAM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#66 MACHOP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger
Nintendo®




Nº	Nombre	MARCA AQUÍ	Tipo	Ver	Coger
#01	BULBASAUR	☐ ¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	● ● ●
#02	IVYSAUR	☐ ¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	● ● ●
#03	VENASAUR	☐ ¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	● ● ●
#04	CHARMANDER	☐ ¡Lo tengo!	Fuego	● ● ●	● ● ●
#05	CHARMELEON	☐ ¡Lo tengo!	Fuego	● ● ●	● ● ●
#06	CHARIZARD	☐ ¡Lo tengo!	Fuego	● ● ●	● ● ●

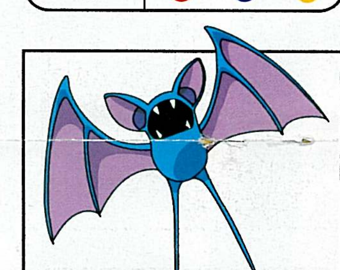
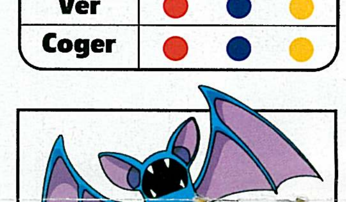



Nº	Nombre	MARCA AQUÍ	Tipo	Ver	Coger
#13	WEEDLE	☐ ¡Lo tengo!	Bicho/Veneno	● ● ●	● ● –
#14	KAKUNA	☐ ¡Lo tengo!	Bicho/Veneno	● ● ●	● ● –
#15	BEEDRILL	☐ ¡Lo tengo!	Bicho/Veneno	● ● ●	● ● –
#16	PIDGEY	☐ ¡Lo tengo!	Normal/Veneno	● ● ●	● ● ●
#17	PIDGEOTTO	☐ ¡Lo tengo!	Normal/Veneno	● ● ●	● ● ●
#18	PIDGEOT	☐ ¡Lo tengo!	Normal/Veneno	● ● ●	● ● ●



Nº	Nombre	MARCA AQUÍ	Tipo	Ver	Coger
#25	PIKACHU™	☐ ¡Lo tengo!	Eléctrico	● ● ●	● ● ●
#026	RAICHU	☐ ¡Lo tengo!	Eléctrico	● ● ●	● ● –
#027	SANDSHREW	☐ ¡Lo tengo!	Tierra	● ● ●	– ● ●
#28	SANDSLASH	☐ ¡Lo tengo!	Tierra	● ● ●	– ● ●
#29	NIDORAN (H)	☐ ¡Lo tengo!	Veneno	● ● ●	● ● ●
#30	NIDORINA	☐ ¡Lo tengo!	Veneno	● ● ●	● ● ●



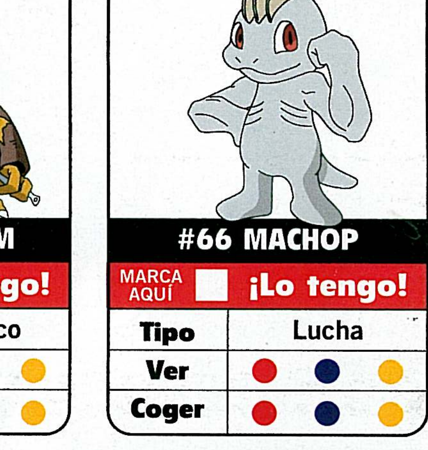



Nº	Nombre	MARCA AQUÍ	Tipo	Ver	Coger
#37	VULPIX	☐ ¡Lo tengo!	Fuego	● ● ●	– ● ●
#38	NINETALES	☐ ¡Lo tengo!	Fuego	● ● ●	– ● ●
#39	JIGGLYPUFF	☐ ¡Lo tengo!	Normal	● ● ●	● ● ●
#40	WIGGLYTUFF	☐ ¡Lo tengo!	Normal	● ● ●	● ● ●
#41	ZUBAT	☐ ¡Lo tengo!	Veneno/Volador	● ● ●	● ● ●
#42	GOLBAT	☐ ¡Lo tengo!	Veneno/Volador	● ● ●	● ● ●

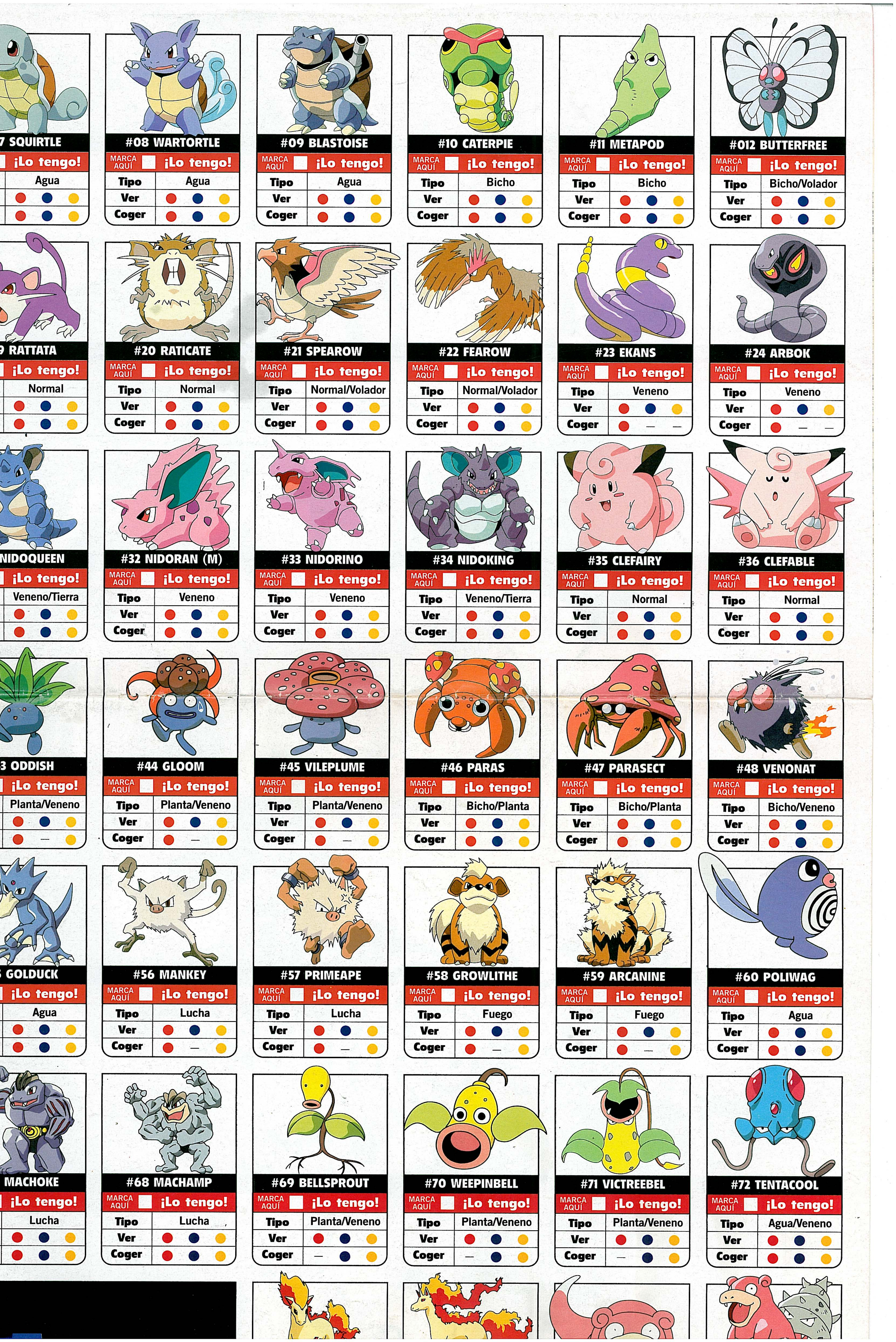


Nº	Nombre	MARCA AQUÍ	Tipo	Ver	Coger
#49	VENOMOTH	☐ ¡Lo tengo!	Bicho/Veneno	● ● ●	● ● ●
#50	DIGLETT	☐ ¡Lo tengo!	Tierra	● ● ●	● ● ●
#51	DUGTRIO	☐ ¡Lo tengo!	Tierra	● ● ●	● ● ●
#52	MEOWTH	☐ ¡Lo tengo!	Normal	● ● ●	– ● –
#53	PERSIAN	☐ ¡Lo tengo!	Normal	● ● ●	– ● –
#54	PSYDUCK	☐ ¡Lo tengo!	Agua	● ● ●	● ● ●

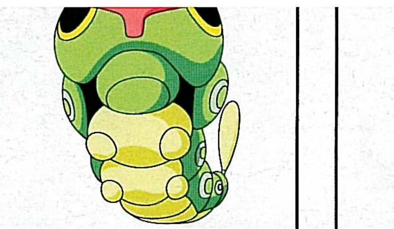


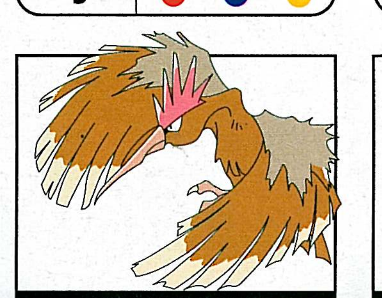


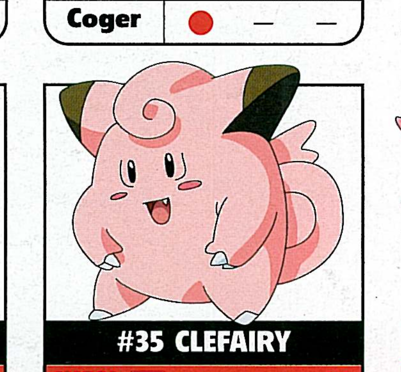
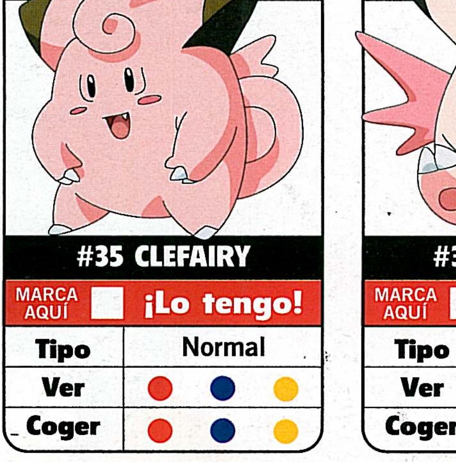
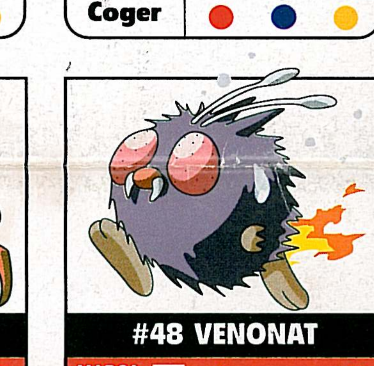
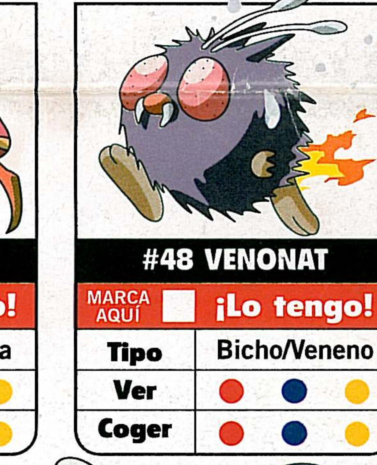
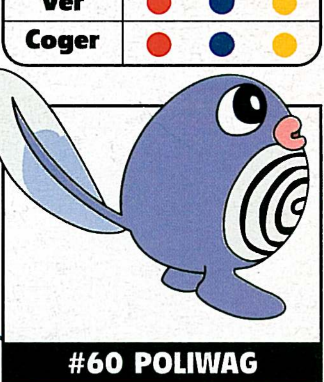
Nº	Nombre	MARCA AQUÍ	Tipo	Ver	Coger
#61	POLIWHIRL	☐ ¡Lo tengo!	Agua	● ● ●	● ● ●
#62	POLIWRATH	☐ ¡Lo tengo!	Agua/Lucha	● ● ●	● ● ●
#63	ABRA	☐ ¡Lo tengo!	Psíquico	● ● ●	● ● ●
#64	KADABRA	☐ ¡Lo tengo!	Psíquico	● ● ●	● ● ●
#65	ALAKAZAM	☐ ¡Lo tengo!	Psíquico	● ● ●	● ● ●
#66	MACHOP	☐ ¡Lo tengo!	Lucha	● ● ●	● ● ●

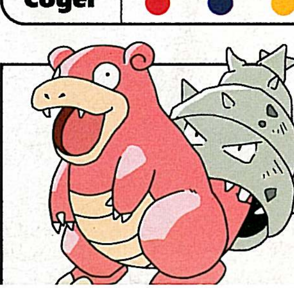

#07 SQUIRTLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#08 WARTORTLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#09 BLASTOISE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#10 CATERPIE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho
Ver
Coger
#11 METAPOD
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho
Ver
Coger
#012 BUTTERFREE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Ver
Coger
#19 RATTATA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#20 RATICATE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#21 SPEAROW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#22 FEAROW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#23 EKANS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger — —
#24 ARBOK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger — —
#31 NIDOQUEEN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Tierra
Ver
Coger
#32 NIDORAN (M)
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#33 NIDORINO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#34 NIDOKING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Tierra
Ver
Coger
#35 CLEFAIRY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#36 CLEFABLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#43 ODDISH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#44 GLOOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#45 VILEPLUME
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#46 PARAS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Planta
Ver
Coger
#47 PARASECT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Planta
Ver
Coger
#48 VENONAT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger
#55 GOLDUCK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#56 MANKEY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger —
#57 PRIMEAPE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger —
#58 GROWLITHE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger —
#59 ARCANINE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger —
#60 POLIWAG
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#67 MACHOKE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger
#68 MACHAMP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger
#69 BELLSPROUT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#70 WEEPINBELL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#71 VICTREEBEL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#72 TENTACOOL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Veneno
Ver
Coger

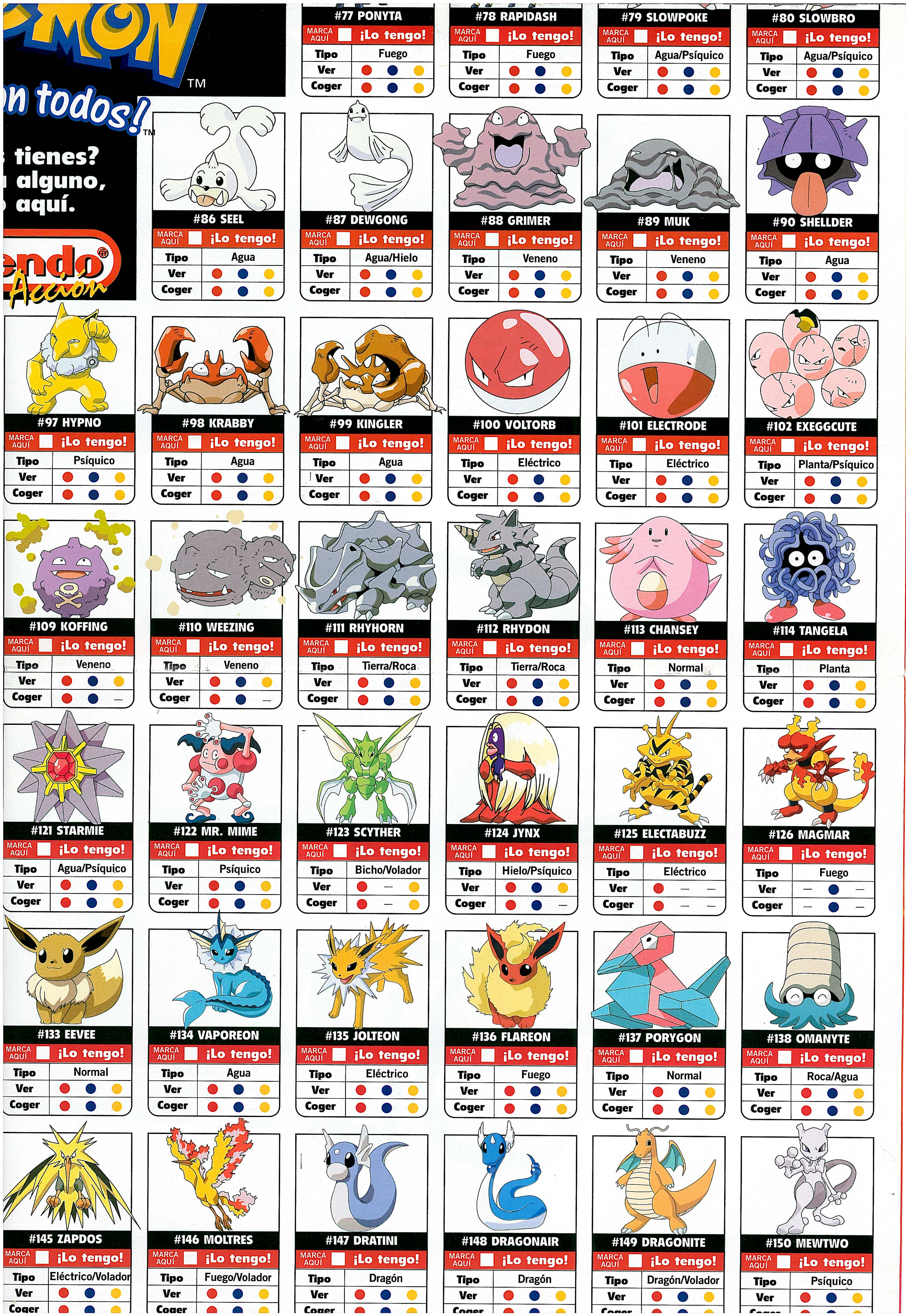
Pokémon	MARCA AQUÍ	Tipo	Ver	Coger
#07 SQUIRTLE	¡Lo tengo!	Agua	● ● ●	● ● ●
#08 WARTORTLE	¡Lo tengo!	Agua	● ● ●	● ● ●
#09 BLASTOISE	¡Lo tengo!	Agua	● ● ●	● ● ●
#10 CATERPIE	¡Lo tengo!	Bicho	● ● ●	● ● ●
#11 METAPOD	¡Lo tengo!	Bicho	● ● ●	● ● ●
#012 BUTTERFREE	¡Lo tengo!	Bicho/Volador	● ● ●	● ● ●
#19 RATTATA	¡Lo tengo!	Normal	● ● ●	● ● ●
#20 RATICATE	¡Lo tengo!	Normal	● ● ●	● ● ●
#21 SPEAROW	¡Lo tengo!	Normal/Volador	● ● ●	● ● ●
#22 FEAROW	¡Lo tengo!	Normal/Volador	● ● ●	● ● ●
#23 EKANS	¡Lo tengo!	Veneno	● ● ●	● — —
#24 ARBOK	¡Lo tengo!	Veneno	● ● ●	● — —
#31 NIDOQUEEN	¡Lo tengo!	Veneno/Tierra	● ● ●	● ● ●
#32 NIDORAN (M)	¡Lo tengo!	Veneno	● ● ●	● ● ●
#33 NIDORINO	¡Lo tengo!	Veneno	● ● ●	● ● ●
#34 NIDOKING	¡Lo tengo!	Veneno/Tierra	● ● ●	● ● ●
#35 CLEFAIRY	¡Lo tengo!	Normal	● ● ●	● ● ●
#36 CLEFABLE	¡Lo tengo!	Normal	● ● ●	● ● ●
#43 ODDISH	¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	● — ●
#44 GLOOM	¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	● — ●
#45 VILEPLUME	¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	● — ●
#46 PARAS	¡Lo tengo!	Bicho/Planta	● ● ●	● ● ●
#47 PARASECT	¡Lo tengo!	Bicho/Planta	● ● ●	● ● ●
#48 VENONAT	¡Lo tengo!	Bicho/Veneno	● ● ●	● ● ●
#55 GOLDUCK	¡Lo tengo!	Agua	● ● ●	● ● ●
#56 MANKEY	¡Lo tengo!	Lucha	● ● ●	● — ●
#57 PRIMEAPE	¡Lo tengo!	Lucha	● ● ●	● — ●
#58 GROWLITHE	¡Lo tengo!	Fuego	● ● ●	● — ●
#59 ARCANINE	¡Lo tengo!	Fuego	● ● ●	● — ●
#60 POLIWAG	¡Lo tengo!	Agua	● ● ●	● ● ●
#67 MACHOKE	¡Lo tengo!	Lucha	● ● ●	● ● ●
#68 MACHAMP	¡Lo tengo!	Lucha	● ● ●	● ● ●
#69 BELLSPROUT	¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	— ● ●
#70 WEEPINBELL	¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	— ● ●
#71 VICTREEBEL	¡Lo tengo!	Planta/Veneno	● ● ●	— ● ●
#72 TENTACOOL	¡Lo tengo!	Agua/Veneno	● ● ●	● ● ●








TM
n todos!
TM
tienes?
alguno,
aquí.
endo
Acción
#77 PONYTA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#78 RAPIDASH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#79 SLOWPOKE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
#80 SLOWBRO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
#86 SEEL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#87 DEWGONG
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Hielo
Ver
Coger
#88 GRIMER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#89 MUK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#90 SHELLDER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#97 HYPNO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#98 KRABBY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#99 KINGLER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#100 VOLTORB
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#101 ELECTRODE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#102 EXEGGCUTE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Psíquico
Ver
Coger
#109 KOFFING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#110 WEEZING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#111 RHYHORN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra/Roca
Ver
Coger
#112 RHYDON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra/Roca
Ver
Coger
#113 CHANSEY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#114 TANGELA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Ver
Coger
#121 STARMIE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
#122 MR. MIME
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#123 SCYTHER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Ver
Coger
#124 JYNX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Psíquico
Ver
Coger
#125 ELECTABUZZ
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#126 MAGMAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#133 EEVEE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#134 VAPOREON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#135 JOLTEON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#136 FLAREON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#137 PORYGON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#138 OMANYTE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
Coger
#145 ZAPDOS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico/Volador
Ver
#146 MOLTRES
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego/Volador
Ver
#147 DRATINI
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón
Ver
#148 DRAGONAIR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón
Ver
#149 DRAGONITE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón/Volador
Ver
#150 MEWTWO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver


Tipo Fuego
Ver
Coger
Tipo Fuego
Ver
Coger
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
TM
on todos!
TM
s tienes?
a alguno,
o aquí.
endo
Acción
#86 SEEL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#87 DEWGONG
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Hielo
Ver
Coger
#88 GRIMER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#89 MUK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#90 SHELLDER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#97 HYPNO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#98 KRABBY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#99 KINGLER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#100 VOLTORB
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#101 ELECTRODE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#102 EXEGGCUTE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Psíquico
Ver
Coger
#109 KOFFING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#110 WEEZING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#111 RHYHORN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra/Roca
Ver
Coger
#112 RHYDON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra/Roca
Ver
Coger
#113 CHANSEY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#114 TANGELA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Ver
Coger
#121 STARMIE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
#122 MR. MIME
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#123 SCYTHER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Ver
Coger
#124 JYNX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Psíquico
Ver
Coger
#125 ELECTABUZZ
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#126 MAGMAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#133 EEVEE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#134 VAPOREON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#135 JOLTEON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#136 FLAREON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#137 PORYGON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#138 OMANYTE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
Coger
#145 ZAPDOS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico/Volador
Ver
Coger
#146 MOLTRES
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego/Volador
Ver
Coger
#147 DRATINI
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón
Ver
Coger
#148 DRAGONAIR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón
Ver
Coger
#149 DRAGONITE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón/Volador
Ver
Coger
#150 MEWTWO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger



#073 TENTACRUEL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Veneno
Ver
Coger
#74 GEODUDE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Ver
Coger
#75 GRAVELER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Ver
Coger
#76 GOLEM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Ver
Coger
¡Hazte co
¿Cuántos
Si te falt
búscalo
Ninte
#81 MAGNEMITE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#82 MAGNETON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#83 FARFETCH'D
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#84 DODUO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#85 DODRIO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#91 CLOYSTER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Hielo
Ver
Coger
#92 GASTLY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fantasma/Veneno
Ver
Coger
#93 HAUNTER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fantasma/Veneno
Ver
Coger
#94 GENGAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fantasma/Veneno
Ver
Coger
#95 ONIX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Ver
Coger
#96 DROWZEE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#103 EXEGGUTOR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Psíquico
Ver
Coger
#104 CUBONE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger
#105 MAROWAK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger
#106 HITMONLEE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger
#107 HITMONCHAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger
#108 LICKITUNG
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#115 KANGASKHAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#116 HORSEA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#117 SEADRA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#118 GOLDEEN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#119 SEAKING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#120 STARYU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#127 PINSIR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho
Ver —
Coger —
#128 TAUROS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#129 MAGIKARP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#130 GYARADOS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Volador
Ver
Coger
#131 LAPRAS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Hielo
Ver
Coger
#132 DITTO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#139 OMASTAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
#140 KABUTO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
#141 KABUTOPS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
#142 AERODACTYL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Volador
Ver
#143 SNORLAX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
#144 ARTICUNO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Volador
Ver

Tipo	Agua/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

Tipo	Roca/Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

Tipo	Roca/Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

Tipo	Roca/Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

¡Hazte c

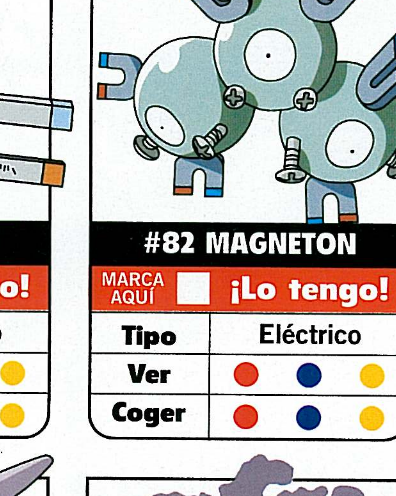
¿Cuánto
Si te falt
búscal

Nint

#81 MAGNEMITE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

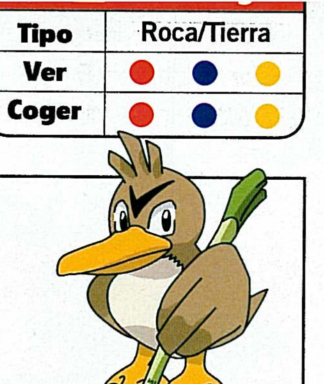
Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

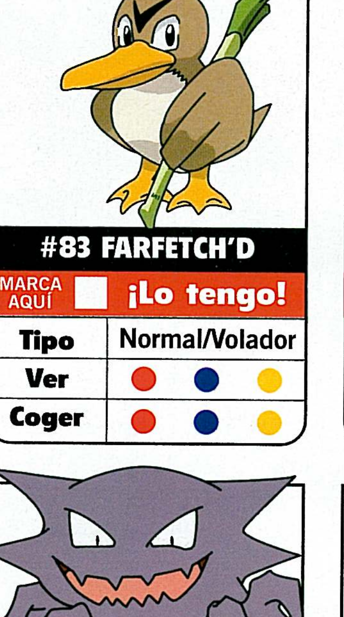


#82 MAGNETON

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●





#83 FARFETCH'D

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#84 DODUO

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#85 DODRIO

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#91 CLOYSTER

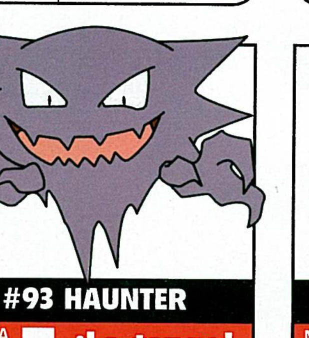
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Hielo
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#92 GASTLY

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●



#93 HAUNTER

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#94 GENGAR

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#95 ONIX

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#96 DROWZEE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#103 EXEGGUTOR

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●



#104 CUBONE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●



#105 MAROWAK

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#106 HITMONLEE

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#107 HITMONCHAN

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#108 LICKITUNG

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#115 KANGASKHAN

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●





#116 HORSEA

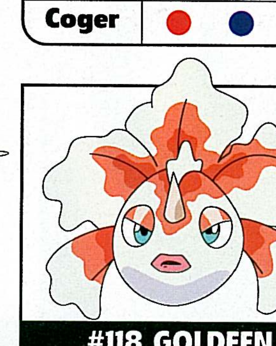
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#117 SEADRA

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●



#118 GOLDEEN

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●



#119 SEAKING

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#120 STARYU

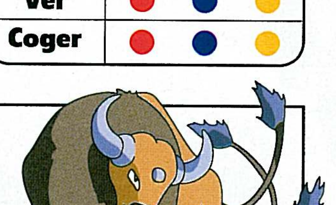
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#127 PINSIR

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Ver	— ● ●
Coger	— ● ●



#128 TAUROS

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#129 MAGIKARP

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#130 GYARADOS

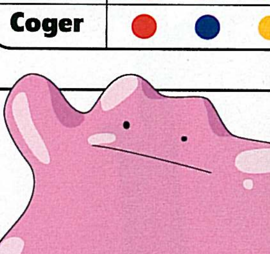
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#131 LAPRAS

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Hielo
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●



#132 DITTO

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#139 OMASTAR

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#140 KABUTO

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#141 KABUTOPS

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#142 AERODACTYL

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●



#143 SNORLAX

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●





#144 ARTICUNO

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●










ÉMON
DIUM
TM
endo®


TM







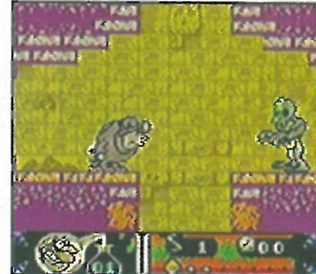
Es prácticamente imposible perderse entre los ítems y misiones del juego. Todo está explicado con detalle y en castellano.

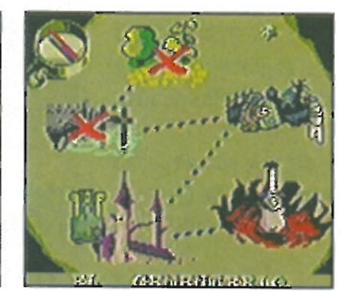
Toonsylvania

Quasimpático

Era la gran noche del experimento. Phil iba a ser devuelto a la vida y al fin serían tres en el castillo para poder jugar a los "chinos" como Dios manda, pero, ¡oh, fatalidad! Un fallo en la maquinaria terminó con los pedazos del cuerpo de Phil repartidos por toda Toonsylvania. Bonito argumento, ¿eh? Pues es el que nos introduce en Toonsylvania, el **plataformas más tétrico, pero simpático,** del universo GBC. Nuestro objetivo consiste en recoger una serie de objetos en cada fase que nos permitan construir el cachivache necesario para pasar al siguiente nivel, aparte de arrebatarle un pedazo de Phil al jefe de la fase. De este modo, no podremos introducirnos en el agua del segundo nivel sin construir la escafandra en el primero. Fácil, ¿no? Pues añadidle a esto unos gráficos muy majetes, un movimiento detallado y fluido y un **ambiente "cartoon"** que casi se puede mascar. Así es Toonsylvania, **un plataformas con toques de aventura** que, si bien no amplía horizontes en el género, ningún amante del buen saltar debería perderse.

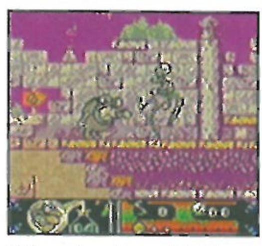




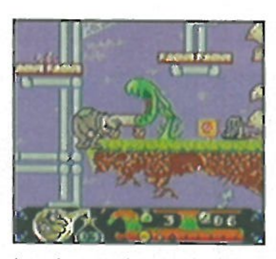


He aquí el mapa por el que nos movemos, con sus cinco fases. Justo ahora íbamos a entrar en el cementerio a por un brazo.

Derroche gráfico y buen humor es lo que encontrarás en este juego.



Mala gente, el esqueleto. Toma esto y esto otro, tío horrendo.



La palanca activa plataformas móviles y demás cosas útiles.

Hecho un deportista





A pesar de su joroba, ***a nuestro protagonista no le falta dinamismo.*** *Se agarra, corre, reparte galletas, e incluso se revuelca por el suelo aplastándolo todo.*



Phil estalló en un experimento y ahora nos toca encontrar los trozos de su cuerpo, repartidos por los cinco niveles del juego.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
PLATAFORMAS
8 MEGAS
5 NIVELES
BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS 89
Detalles y más detalles para los sprites y decorados, y un uso del color que consigue darle aspecto de dibujo animado.

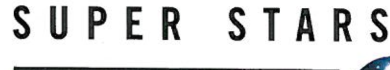
MOVIMIENTOS 86
Nuestro amigo de la joroba tiene montones de animaciones y las lleva a cabo perfectamente, pero los enemigos no son tan garbosos.

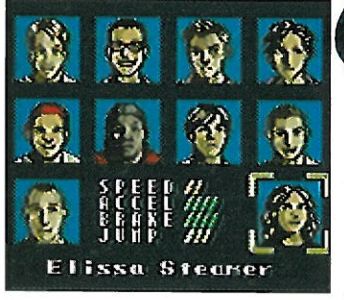
SONIDO 83
Composiciones a tono con el tema del juego, pero un poco machaconas. Los efectos de sonido no son malos, pero no destacan.

JUGABILIDAD 87
Con una dificultad bien ajustada y un control más que aceptable, siempre hay tiempo (y ganas) para otra partidita.

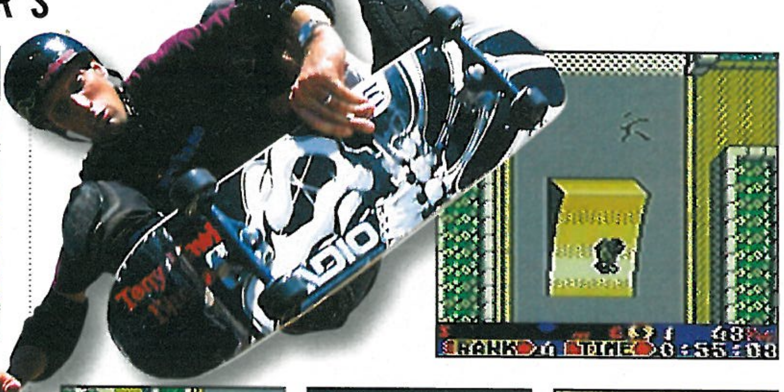
ENTRETENIMIENTO 82
Se queda corto de niveles, pero aseguramos que los cinco que hay están repletos de saltos y diversión.

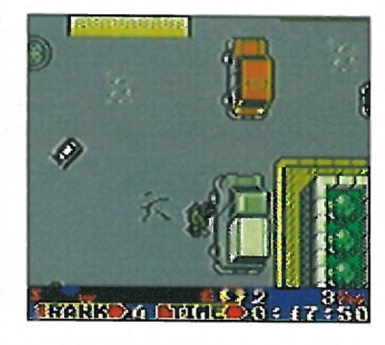
TOTAL 84





Los diez skaters son reales, jovenzuelos (unos más que otros) famosos en USA apegados a sus tablas y a las cámaras de vídeo.





GAME BOY COLOR
ACTIVISION
DEPORTIVO
8 MEGAS
DIEZ SKATERS
BATERÍA: NO



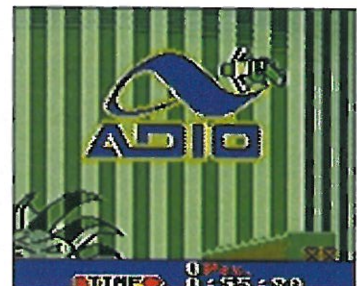
Las cintas de video que encontramos por el camino son sólo bonus.



Al final de la carrera se sumarán los puntos por puesto, tricks y bonus.



Estas imágenes estáticas son las únicas poses de skate que verás.



información del juego

Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES (LINK)

NO COMPATIBLE GB

Tony Hawk´s Skateboarding

¿A qué vienen tantas **prisas**?

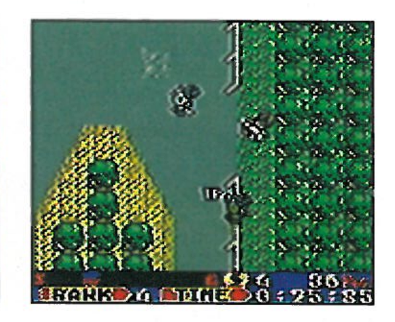
La versión de Tony Hawk's para la pequeña de Nintendo, empecemos por aquí, es **totalmente diferente** de la de N64. Gráficamente, a la vista está, pero también en planteamiento. Aquí lo que importa es **correr más que los demás,** llegar prontito a la meta, y hacer unas cuantas piruetas si quieres subir la puntuación final. Sí, hay meta. Es que, en el modo de juego principal, el campeonato, se disputan **carreras contra otros tres skaters.**

Y digo yo... ¿por qué?

Pues no tiene mucho sentido. Con eso de correr, **se pierde el espíritu de "extreme sport"** que pudimos ver en N64. La vista superior, a pesar de mostrar claramente los escenarios, deja de lado toda posible espectacularidad. Y ni siquiera con la vista lateral del half-pipe conseguiréis ver un "trick" con claridad. Eso sí, **se deja jugar.** Las carreras son rápidas, y se consigue cierto nivel de pique en el campeonato. Pero, visto lo visto en N64, esperábamos más de él. Ha quedado... simplón.







El Análisis

GRÁFICOS **62**

Los skaters son pequeños y confusos, y los escenarios, a pesar de claros, pecan de simplicidad en su diseño.

MOVIMIENTOS **74**

El scroll, rápido y suave, ayuda a los pobres skaters, que muestran "amagos" de las típicas posiciones, incluso en modo "half-pipe".

SONIDO **73**

Pasables melodías rítmicas durante la carrera, acompañadas de unos efectos algo pobres.

JUGABILIDAD **67**

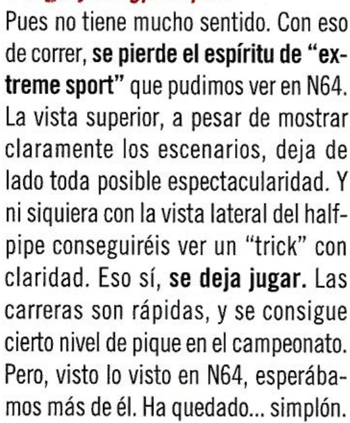
El control es algo duro a la hora de esquivar obstáculos en el camino, y el hecho de que sólo puedas caerte chocando contra el decorado, le quita gracia al asunto.

ENTRETENIMIENTO **65**

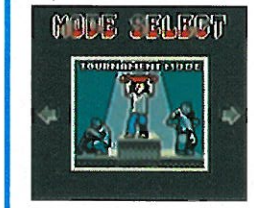
El único modo que consigue algo de diversión es el campeonato. Existen diferencias entre los skaters, pero son inapreciables en carrera.

TOTAL **68**





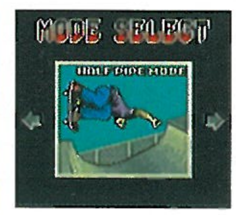
No hay manera, pero sí modos





*En el **campeonato,** el puesto en el que llegues condicionará la puntuación final, pero no mucho. Busca **rampas y aristas** para puntuar con "tricks".*







*En el **medio tubo** también hay tiempo límite. Debes hacer el máximo posible de puntos mediante "tricks" y combos. Demasiado simple, sí.*



La rueda de arriba indica que pronto habrá que pasar por boxes. Ocurre en modo Le Mans.

Los choques y salidas de pista disminuyen la velocidad y nos hacen perder tiempo.

Técnicamente es un lujo poder ver tres coches simultáneamente en la pantalla de Game Boy.

Los fondos impresionan tanto como la generación y el aspecto de la carretera. Perfectos.

Los 10 coches disponibles son modelos oficiales de la carrera de Le Mans. Y antes de participar con ellos nos deleitarán con imágenes estáticas tan fascinantes como ésta.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
CARRERAS
8 MEGAS
10 CIRCUITOS + LE MANS
BATERÍA: SÍ

24 Horas de Le Mans

Rápido y peligroso

El nuevo Le Mans tiene casi de todo lo que se le debe pedir a un juego de carreras portátil. **Rapidez, diseño y competitividad.** Éste además se adorna con la **licencia oficial** de la carrera y **variedad de modos**, aunque pone las cosas difíciles con un **nivel de conducción superexigente.**

Fórmula para entrar en juego

Lo mejor para empezar es decantarte por el arcade. Puedes elegir coche (**10 modelos** entre amateur y profesional) y circuito (**10 larguísimas pistas**). En este modo también practicas con el **control**, que les ha salido algo "durillo". De hecho, hasta que no le cojas el aire a los movimientos, la carretera se te estrechará y los contrincantes te parecerán muy listos. En cada pista te enfrentarás además a un tipo de reto: lluvia, niebla, conducción nocturna, pero también te beneficiarás de los **ítems** repartidos por el asfalto.

Sólo cuando tu nivel crezca, podrás probar en Le Mans. Una dura prueba de resistencia contra otros 19 rivales, que te mantendrá pegado a la Game Boy entre 4 y 100 vueltas.

Visto que el entretenimiento promete, apuntillamos que **los coches aparecen grandes y sólidos** en pantalla y que la carretera se genera con rapidez y agilidad. **La sensación de velocidad es vertiginosa** y técnicamente se permite algunos lujos, como colocar tres coches a la vez en pantalla.

Ítems para disfrutar más de la carrera







***En el modo arcade, la carretera se tiñe de ítems** cuya "magia" sólo disfrutaremos momentáneamente. Con la **rueda,** por ejemplo, nuestro coche se pegará a la carretera; la **linterna** despejará la niebla o iluminará la noche; la **estrella** y el **rayo** nos evitarán todo mal: choques, salidas de pistas y eso; y el **motor** nos recompensará con velocidad extra.*

información del **juego**

Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS **89**

Los fondos son magistrales. Dan sensación de dinamismo y detalle. Los coches son un poco "mazacotes", pero rayan a gran nivel.

MOVIMIENTOS **90**

La sensación de velocidad se lleva la palma. Animaciones justas y algo simplonas para los vehículos.

SONIDO **85**

Mucho ritmo y melodías variadas antes, durante y después de la carrera. Pero tapan los FX y además, sobre gustos...

JUGABILIDAD **86**

Quita el pie del acelerador y aprende a frenar y a derrapar. Date tiempo, porque el nivel de conducción es bastante exigente.

ENTRETENIMIENTO **92**



Los juegos de carreras saben sacar toda la potencia de esta máquina. Le Mans propone además suficientes modos de juego, coches y circuitos como para convencer al personal.

***TOTAL* 89**

Y además un minijuego. Lo encontraremos oculto en una de las últimas fases, y consiste en un "solitario" de memoria visual.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
PLATAFORMAS
8 MEGAS
6 NIVELES
BATERÍA: NO

información del juego

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

Spirou

Un cómic muy **animado**

En los primeros niveles nuestro amigo Fantasio nos informará poco a poco de las posibilidades de acción de Spirou.

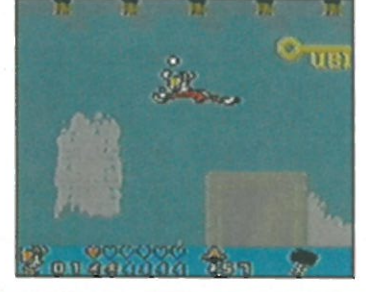
La aventura que nos trae Spirou de la mano de Ubi se caracteriza, primero, por su **llamativa apariencia.** Nos movemos de una viñeta a otra con un original efecto, los decorados utilizan un segundo plano de conseguido difuminado, y todos los sprites tienen un borde negro que informa de su procedencia "cómica". Pero, como sabemos, no sólo importa lo "bonito" que sea, también tiene que divertir. Y lo hace. Mediante una **resultona mezcla de plataformas y aventura,** nos obliga a apurar los saltos al máximo para poder conseguir un objeto, y llevarlo al lugar correspondiente, machacando a los enemigos que se pongan por medio (a mazazos o contados disparos) para poder continuar. Es decir, que exige habilidad, pero también tendremos que utilizar la cabeza porque en la mayoría de las fases nos esperan **puzzles, interruptores y secretos** en forma de vidas y bonus. El resultado es un **cartucho muy variado y movidito,** que se sale de la norma habitual de las plataformas (salta, salta, salta) y ofrece **originalidad técnica y jugable.**



Las habitaciones secretas esconden cositas ricas: vidas extra, "S", energía, torrijas...




Spirou puede mirar hacia arriba o abajo para que no se le escape ni un sólo ítem del nivel.



La ya famosa llave de Ubi (Ubi Key) también la encontramos en este título. Ya sabéis, con ella los títulos GBC de Ubi descubren niveles extra. Cámbiala por medio de infrarrojos.

El Análisis

GRÁFICOS 89
El uso de viñetas resulta original, pero afea un poco los cuidados decorados. La sensación, desde luego, es de cómic animado.

MOVIMIENTOS 82
Tanto en scroll como en Spirou, tiene un alto nivel. Otra cosa son los enemigos, bastante paradillos y con pocos cuadros de animación.

SONIDO 81
Las melodías son divertidas y ambientan. Los contados efectos, más toscos, quedan en un segundo plano.

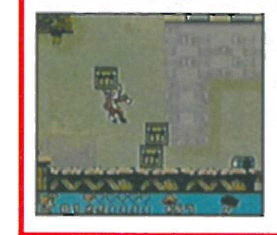
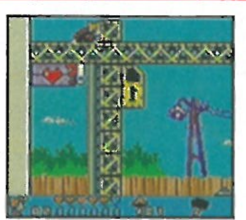
JUGABILIDAD 89
La variedad que contiene, siendo un plataformas, se agradece. El control es ideal, excepto algo de imprecisión a la hora de dejar objetos.



ENTRETENIMIENTO 87
El número de fases es bastante bajo, pero son todas largas, difíciles de completar al 100%, y contienen retos muy variados.

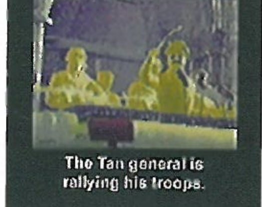
TOTAL 88

El botones ingeniero


En todos los niveles se suele jugar con interruptores, cajas y plataformas. Debemos ***apilar cajas o pulsar interruptores para llegar a plataformas más altas,*** *e ingeniárnoslas para coger ese ítem aparentemente inalcanzable.*













GAME BOY COLOR
THE 3DO COMPANY
ACCIÓN
8 MEGAS
20 FASES
BATERÍA: PASSWORDS

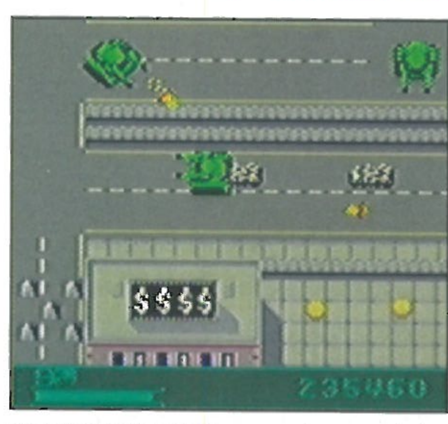
Army Men

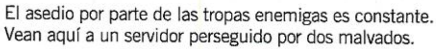
Al ataque, **compañeros**

Tratar de comprimir en un juego para GBC un buen puñado de estrategia y tres cucharadas soperas de acción no es cosa fácil, somos conscientes, pero la versión portátil de los hombrecillos verdes contiene varios agravantes que terminan de desnivelar la balanza. Hablemos primero de un **grado técnico bastante tosco,** desaprovechando el colorido que GBC puede dar a sus cartuchos, y presentando unos sprites que se podrían confundir con cafeteras. Y sigamos con la jugabilidad, terriblemente mermada por la **lentitud de nuestros soldados.** Como contrapunto podemos decir que las misiones son variadas y que incluye elementos interesantes de estrategia. Quizá si te gusta mucho la acción...

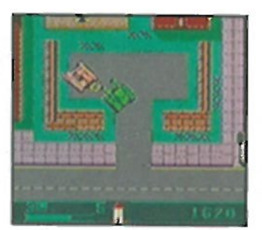
Los incondicionales de la acción no le harán ascos, a pesar de lo injugable que se hace. El resto de jugones, que se lo piensen.

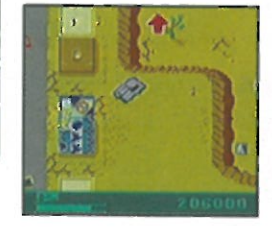
TOTAL 58





El asedio por parte de las tropas enemigas es constante. Vean aquí a un servidor perseguido por dos malvados.

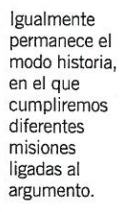






Los diferentes tipos de tanques se mantienen en la versión portátil. No están todos, pero tenemos a Goliath.





Igualmente permanece el modo historia, en el que cumpliremos diferentes misiones ligadas al argumento.



GAME BOY COLOR
THE 3DO COMPANY
ACCIÓN
8 MEGAS
15 FASES
BATERÍA: PASSWORDS

Battletanx

Carne de **acción**

El argumento sigue siendo el mismo de N64, pero en pequeñito. Sí, por desgracia sigue muriendo el 99´9 % de las féminas del planeta...¡Aaarrgh! ¿Qué? Ah, claro, el juego. Pues no está mal, hombre. **Acción y cañonazos a mansalva y varias misiones que cumplir,** para que no te aburras. Manejas **diferentes tipos de tanque** que varían en velocidad, armamento y blindaje, y las variaciones se notan en la conducción de cada uno. El **aspecto técnico es discreto** tirando a mediocre, pero si lo que te gusta es destrozarlo todo casi ni lo notarás. En cuanto a modos de juego nos encontramos con dos opciones: el modo historia, donde acompañaremos a Griffin en la búsqueda de su chica, y el battle, en el que podremos jugar las misiones por separado. No esperes un cartucho espectacular, ni grandes alardes técnicos (ni pequeños), ni un control demasiado fiable, espera simplemente **acción instantánea.**

Recomendado al club de amigos del gatillo fácil, que encontrarán la dosis de adrenalina que necesitan. No pasará a la historia.

TOTAL 69



Ganando carreras conseguimos "mejoras" que aumentarán las condiciones de nuestro auto. Haremos de él un super 4X4.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES - XANTERA
CARRERAS
8 MEGAS
10 COCHES
BATERÍA: SÍ

información del **juego**

Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 80
Cumplen los escenarios. Los coches lucen bien en el escaparate, pero luego se pierden en carrera. La vista cenital, que lo simplifica todo.

MOVIMIENTOS 60
Se llevan la peor parte. El motor del juego es muy lento y los coches se mueven con brusquedad.

SONIDO 86
Lo mejor. Ruge el motor, se escuchan los golpes, se sienten los baches. Y la melodía es marchosa y pegadiza.

JUGABILIDAD 71
El principio te deja helado. Lento, sin control... Por fortuna la cosa mejora cuando se van haciendo ídems en el coche.

ENTRETENIMIENTO 69
La mecánica tiene tirón. Ganar dinero, comprar nuevos coches... Pero la carrera no divierte y la conclusión es que se podía haber conseguido algo mejor.

TOTAL 70



4x4 World Trophy

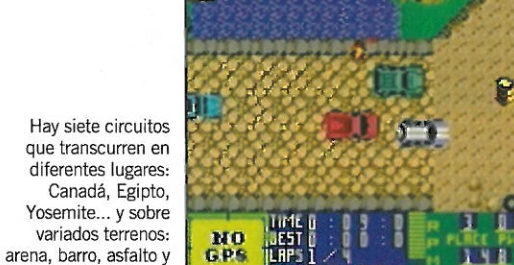
Traición de la tracción

En este juego **las estrellas son los todoterreno,** vehículos 4X4 que arrasan en los *tops* de ventas de coches. Todo trabaja para ellos en el cartucho: los circuitos son abruptos, hay charcos, piedras, barro. **Y para redondear, los modelos son reales** y lucen marcas tan sagradas como Jeep, Ford, Subaru o ¡¡Hummer!! Diez en total, cada uno con su precio y sus características (aunque todo es mejorable).

Demasiados derrapes

De primeras conducimos la versión básica. Hay que ir ganando carreras para que nuestro coche se ponga a tono en aceleración, velocidad, agarre y conducción. Aunque la verdad es que ni aun así conseguiremos sacarle velocidad al juego. **Qué lento es, chicos.** Y qué forma de conducción tan extraña le han diseñado: no es sólo que haya que estar derrapando sin parar, es que no tienen una dirección estable. Muy raro. Por la parte gráfica, bien por los escenarios pero regular por los autos. Claro que la vista cenital tiene estas cosas. Desde arriba, todos los techos son iguales. ¿Qué si me he divertido? **Había mimbres para que lo pasara mejor.**

Una de las mejoras que se puede conseguir es el navegador GPS. En realidad es un mapa del circuito (abajo a la izquierda) que nos guía durante toda la carrera.



Hay siete circuitos que transcurren en diferentes lugares: Canadá, Egipto, Yosemite... y sobre variados terrenos: arena, barro, asfalto y algún que otro charco.





Con los charcos no se juega. Si caes en uno, perderás unos preciosos segundos para salir.



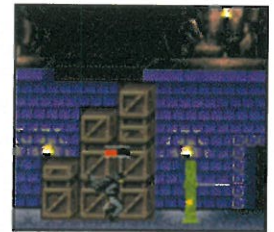
Valen los atajos, que para eso conducimos 4X4. Otra cosa es que sepamos cómo cogerlos.

Los protagonistas



***Son 10 todoterreno, ocho iniciales más dos secretos.** Son reales y bien conocidos por la audiencia. De salida tenemos un Ford F-150 pick-up, y a medida que ganamos dinero optamos incluso a un poderoso Hummer, el sueño de los 4X4.*




Hay un truco para ganar los duelos sin riesgos. Consiste en acercarse al enemigo y alejarse rápidamente. En el momento en que suelte un espadazo al aire, corre hacia él, ataca y repite.

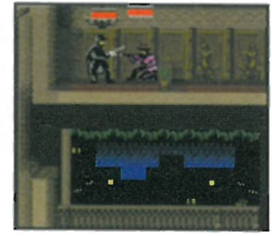




A algunos espadachines les sienta muy mal perder y acaban peleándose a mamporros con su compañero. A otros incluso se les caen los pantalones.




Si te dejas arrinconar por el enemigo, despídete de la vida.



Esquiva a los pistoleros saltando cuando vayan a disparar.



Estas difíciles plataformas son el pan del Zorro de cada día.



O nos liamos a tortas o sacamos la pistola. Tú decides.

GAME BOY COLOR
SUNSOFT
PLATAFORMAS-ACCIÓN
8 MEGAS
30 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS



La máscara del Zorro

Duelo de espadachines

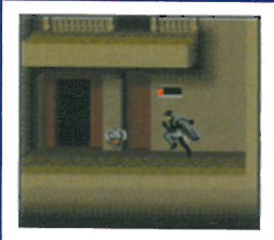
Al igual que en la película, tu objetivo en este juego será acabar con los planes del gobernador y casarte con su hija. Pero el camino no se presenta fácil, y tendrás que librar un sinfín de batallas a base de espadazos de plataforma en plataforma hasta conseguir el amor de la bella Catherine.

El duelo está servido

Desde el comienzo, el sistema de juego se nos presenta **muy lineal** si tenemos en cuenta que sólo hay que avanzar, saltar a una plataforma y acabar con el enemigo que tienes enfrente para continuar. Además, las luchas no ofrecen muchas alternativas, y el mecanismo de plataformas tampoco representa un gran desafío (excepto por el control, que es un reto en sí mismo).

Gráficamente los escenarios aparecen llenos y con buena resolución, pero nos han parecido algo repetitivos. Al igual que ocurre con los enemigos, que apenas se mueven de su sitio, por no decir que lo único que cambia en ellos es la vestimenta. **¿Jugabilidad? El control del Zorro es poco efectivo en las luchas,** y a la hora de "plataformear" resulta muy impreciso. Una pena, porque la licencia es de lo más atractiva. Desde luego bastante más que la barra de energía que planea todo el juego sobre su cabeza.

Recuperando energía




La única forma de recuperar la energía en este juego pasa por buscar las puertas secretas donde nos premiarán con un corazón. También puede que nos espere una bella moza para darnos un "agarramacaco" que nos recuperará totalmente.

El Análisis

GRÁFICOS **77**
Visto un escenario/personaje, vistos todos. Y eso pese a que el nivel de resolución alcanzado es alto.

MOVIMIENTOS **69**
El scroll es suave y Zorro se mueve con soltura aunque lucha con bastante imprecisión.



SONIDO **60**
La misma melodía durante todo el juego, con estilo español del siglo pasado. Los efectos son algo inadecuados.



JUGABILIDAD **69**
La dificultad es ajustada, pero el sistema de control pone las cosas difíciles. Se penalizan luchas y saltos.



ENTRETENIMIENTO **63**
No ofrece variedad, los combates son algo monótonos y el planteamiento es muy lineal.

TOTAL **69**



LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

Pokémon Stadium también arrasa en el Reino Unido • Y en nuestra lista de favoritos se ha colocado el primero • En USA, Excitebike acaba de aterrizar en las tiendas y ya ocupa podio • **Siguen insuperables los ISS de Konami** • Y hay que ver cómo funciona lo de Tony Hawk en todo el mundo. ¡Bárbaro!

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN



1. POKéMON STADIUM — Nintendo
2. DONKEY KONG 64 — Nintendo
3. LEGEND OF ZELDA — Nintendo
4. RESIDENT EVIL 2 — Capcom



5. RIDGE RACER 64 — Nintendo

El juegazo de coches de Nintendo se consolida en nuestra lista y sube muchas posiciones en las de ventas. Se lo merece.

6. JET FORCE GEMINI — Nintendo
7. SUPER SMASH BROS — Nintendo
8. TONY HAWK — Activision
9. RAYMAN 2 — Ubi Soft
10. QUAKE II — Activision
11. ROADSTERS — Titus
12. WORLD DRIVER — Midway
13. STAR WARS RACER — Nintendo
14. GOLDENEYE 007 — Nintendo
15. TARZAN — Activision
16. BANJO-KAZOOIE — Nintendo
17. TUROK RAGE WARS — Acclaim
18. SHADOWMAN — Acclaim
19. F-1 WGP II — Nintendo
20. SUPER MARIO 64 — Nintendo

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. POKéMON — Nintendo
2. WARIO LAND 3 — Nintendo



3. TOMB RAIDER — Eidos
4. SUPER MARIO BROS — Nintendo
5. RAYMAN — Ubi Soft
6. MICKEY'S RACING — Nintendo
7. ZELDA DX — Nintendo
8. MARTIAN ALERT — Infogrames
9. STREET FIGHTER — Capcom
10. BARÇA TOTAL — Ubi Soft
11. DRAGON WARRIOR — Eidos
12. CONKER'S POCKET — Nintendo
13. TRACK&FIELD — Konami
14. TARZAN — Activision
15. RONALDO V-FOOTBALL — Konami
16. TUROK RAGE WARS — Acclaim



17. 24 HORAS LE MANS — Infogrames
18. WARIOLAND 2 — Nintendo
19. DUKE NUKEM — GTI
20. SUPER MARIO LAND 3 — Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON STADIUM — Nintendo
2. ISS'98 — Konami
3. RIDGE RACER 64 — Nintendo
4. ISS'64 — Konami

Como para no vender, al precio que está. Lo que se dice una auténtica ganga. Corre, que seguro que está a punto de agotarse.

5. TONY HAWK — Activision
6. REVOLT — Acclaim
7. DONKEY KONG 64 — Nintendo
8. SUPER SMASH BROS — Nintendo
9. CASTLEVANIA 2 — Konami
10. TUROK RAGE WARS — Acclaim

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON ROJO — Nintendo
2. POKéMON AZUL — Nintendo
3. WARIOLAND 2 — Nintendo
4. SUPER MARIO BROS — Nintendo



5. TOY STORY 2 — Activision
6. RAYMAN — Ubi Soft
7. TARZAN — Activision
8. FIFA 2000 — THQ
9. GAME WATCH GALLERY 3 — Nintendo
10. DONKEY KONG LAND 3 — Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. TONY HAWK — Activision

La innovación en el género deportivo corre a cargo de este título, cuya carga de acción, buen sonido e imágenes al límite está cautivando a los usuarios de todo el mundo. En especial a los yanquis, claro.

2. POKéMON STADIUM — Nintendo
3. ALL STAR BASEBALL — Acclaim
4. SUPER SMASH BROS — Nintendo



5. LEGEND OF ZELDA — Nintendo

Continúan teniendo buen gusto estos americanos. Lo demuestra el hecho de que el genial Zelda aún ocupe posiciones de privilegio en el top de ventas, años después de su lanzamiento.

6. STAR WARS RACER — Nintendo
7. GAUNTLET LEGENDS — Midway
8. SUPER MARIO 64 — Nintendo
9. DONKEY KONG 64 — Nintendo
10. WRESTLEMANIA 2000 — THQ

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN AMAZON.COM

1. POKéMON AMARILLO — Nintendo
2. SUPER MARIO BROS — Nintendo
3. TONY HAWK — Activision
4. DRAGON WARRIOR — EIDOS
5. POKéMON ROJO — Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN EBWORLD.COM

1. HARVEST MOON 64 — Nintendo
2. TONY HAWK — Activision



3. EXCITEBIKE 64 — Nintendo

No está mal. Eso es salir y besar el santo. Acaba de aterrizar en las tiendas el cartucho motero de Left Field y ya tiene podium. Claro que tampoco es de extrañar, porque no sólo es el mejor de motos para N64, sino además de lo mejorcito para la consola.

4. POKéMON STADIUM — Nintendo
5. MARIO KART 64 — Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. POKéMON STADIUM — Nintendo
2. STAR WARS RACER — Nintendo



3. F-ZERO X — Nintendo

La lista inglesa está llena de clásicos, que parece que ahora está redescubriendo esta gente. El primero en este top es el velocísimo F-Zero, uno de los que ha marcado hitos.

4. LEGEND OF ZELDA — Nintendo
5. SUPER MARIO 64 — Nintendo
6. TOP GEAR OVERDRIVE — Kemco
7. WRESTLEMANIA 2000 — THQ
8. ARMY MEN SARGES — 3DO
9. RUGRATS: TREASURE H. — THQ
10. NEW TETRIS — Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN UK SEGÚN CTW

1. POKéMON ROJO — Nintendo
2. POKéMON AZUL — Nintendo
3. TETRIS — Nintendo
2. GAME BOY GALLERY — Nintendo
3. MARIO & YOSHI — Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY COLOR
EN UK SEGÚN CTW

1. TOY STORY 2 — THQ
2. WARIOLAND 3 — Nintendo
3. RUGRATS: TIME T. — THQ
4. SUPER MARIO BROS — Nintendo
3. WRESTLEMANIA 2000 — THQ

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA



1. DONKEY KONG 64 — Nintendo
2. JET FORCE GEMINI — Nintendo
3. RAYMAN 2 — Ubi Soft
4. ROADSTERS — Titus
5. TOP GEAR RALLY 2 — Kemco

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. LEGEND OF ZELDA — Nintendo
2. POKéMON STADIUM — Nintendo
3. TONY HAWK — Activision
4. RESIDENT EVIL 2 — Capcom
5. DONKEY KONG 64 — Nintendo

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. ISS 98 — Konami/3.990 Pta
2. ISS 64 — Konami/2.990 Pta
3. RE-VOLT — Aclaim/3.990 Pta
4. GOLDENEYE — Nintendo/5.990 Pta



5. TOP GEAR OVERDRIVE — Kemco/5.990 Pta
6. TUROK RAGE WARS — Acclaim/5.990 Pta
7. STARSHOT — Infogrames/4.990 Pta
8. F-1 WGP — Nintendo/5.490 Pta
9. DARK RIFT — Vic Tokai/3.490 Pta
10. CENTRE COURT — Hudson Soft/6.990 Pta

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN

1. PEFECT DARK — Nintendo/Julio
2. EXCITEBIKE 64 — Nintendo/Sin determinar
3. F-1 RACING — Ubi Soft/Julio
4. TUROK 3 — Acclaim/Agosto
5. POKéMON ATTACK — Nintendo/Septiembre

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GB
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN

1. POKéMON AMARILLO — Nintendo/Junio
2. PERFECT DARK — Nintendo/Julio
3. POKéMON ATTACK — Nintendo/Agosto
4. DKC — Nintendo/Septiembre
5. POKéMON PINBALL — Nintendo/Octubre



LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

SUPER SMASH BROS

No importa si tú eres de Mario y tu amigo de Link, y el otro de Samus y el de más allá de Kas limón. Lo que importa es que tenemos todos los golpes, combos y movimientos especiales de cada uno de los héroes de este juegazo de lucha.

Página 80



TARZAN

Truco para abrir todos los niveles y saltar de uno a otro como de liana en liana





De momento no hay vidas infinitas, ni siquiera lianas ilimitadas. Pero sí tenemos un truco para abrir todos los niveles como si tal cosa, de forma que puedas saltar de uno a otro tranquilamente, incluyendo ése que se te resistía más de la cuenta. Lo único que tienes que hacer es: en la pantalla del menú principal, pulsa **Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo.** Ahora ve hacia abajo y aparecerá la opción Cheats.

El truco sale a la primera. Pero recuerda, cuando termines la combinación, pulsa hacia abajo en el mando.

Otros trucos...

RAYMAN GBC

En el número anterior os ofrecimos los primeros trucos para Rayman de Game Boy. Ahora echamos el resto con dos passwords que nos han soplado en exclusiva. A saber:

- **%s^%h*vv)** Podrás acceder a cualquier nivel.
- **CH5G4mS1jD** Accedes al mapa, pero las jaulas no están rotas. Más o menos el juego está al 50%.

SPY VS SPY GBC

¿Quieres acceder a todos los niveles disponibles en el juego? Pues es bien fácil. Sólo debes introducir el siguiente código: **15Y24**. Claro que si lo que quieres es lanzarte de primeras al último nivel, entonces prueba con **24W4P**.

NBA JAM 2000

Selecciona el **modo Exhibición**. Cuando estés en posesión de la pelota, **mantén Z + R ó Z + L** para conseguir un extra de velocidad, y que ningún jugador pueda si quiera rozarte en la pista.

Pokémon

Ash, Pikachu y la banda se ponen ya en la quinta entrega de la guía, que incluye paseo por Ciudad Azulona, Ciudad Azafrán, Torre Pokémon...

Página 68

Duke Nukem

La cosa llega a su fin, para deleite de impacientes y asfixiados. Los últimos niveles, con pelos, señales y todas las chicas sanas y salvas, para todos vosotros.

Página 72

Toy Story 2

Primera entrega (y prometemos no alargarnos demasiado) de la imprescindible guía para el juego que se han marcado Eurocom y Activision. Están todas las claves, así que no perdáis detalle.

Página 64

Jet Force Gemini

Segundo asalto al mundo de Mizar. Descubrimos nuevos secretos y apagamos algún que otro calentón, que no se os puede dejar solos.

Página 76

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

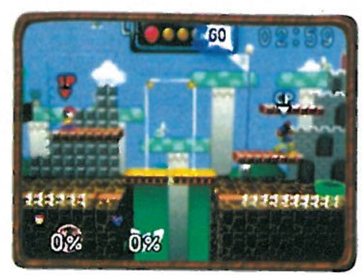
SUPER SMASH BROS

Los personajes más carismáticos de Nintendo se enfrentan en un duelo sin igual. ¿Cómo? Pues... lanzando a sus compañeros del escenario... ¿Para qué?... Para ¡¡descubrir quién es el mejor de todos!!

LOS SECRETOS



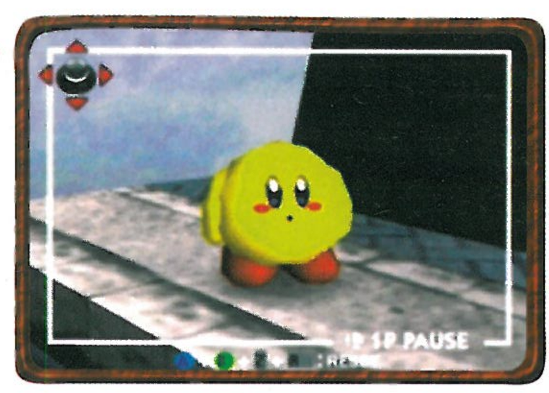
ITEM SWITCH Actívalo **ganando 44 veces el modo versus contra la máquina, o jugando 50** veces contra un amigo. Aparecerá en el menú de opciones del versus y, desde allí podrás **controlar la aparición de los objetos.**



MUSHROOM KINGDOM **Acábate el Bonus 1 con los ocho personajes principales** y juega una vez en el modo versus. Aparecerás en este espectacular escenario ambientado en Mario Bros de NES y con opción a viajar por las tuberías.



SOUND TEST
Debes **concluir los dos niveles de bonus con los 12 personajes** del juego. Con ello podrás escuchar las 44 melodías que componen el juego y un total de 244 efectos sonoros, ¡casi nada!



ROTACIONES 3D
Esto más bien es una curiosidad: **en el modo Data,** donde se muestra la información de los personajes, puedes hacerlos **rotar con sólo pulsar Z y luego aplicar el stick analógico.** Esto mismo también ocurre durante el juego cuando pulsamos la pausa y movemos el analógico (sin mantener Z).



CAMBIO DE COLOR Selecciona a tu personaje y, antes de pulsar Start, presiona **C-abajo, izquierda o derecha para que cambie.** Para volver al color original pulsa C-arriba.



RÁPIDA RECUPERACIÓN Después de recibir un duro golpe, justo en el instante en el que veas que caes al suelo, pulsa **Z para recuperarte inmediatamente.**

LOS OBJETOS

Para librarte de un objeto, simplemente debes pulsar R.



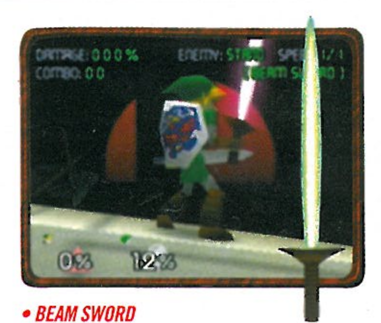
• MAXIM. TOMATO
Origen .... Juegos Kirby
Tipo .... Recuperación
Con él **recuperarás 100 puntos de energía** y la satisfacción de seguir sano y salvo. Trata de cogerlo antes que tus enemigos.



• HEART
Origen .... Juegos Zelda
Tipo .... Recuperación
Con este corazón tu marcador de energía **vuelve al 0%** como si hubieras resucitado. Aparece pocas veces y tus enemigos irán a por él.



• STAR
Origen .... Juegos Mario
Tipo .... Especial
Con sólo tocar la estrella te convertirás en un personaje **invulnerable durante 10 segundos.** Aprovéchalos para cascar al rival.



• BEAM SWORD
ORIGEN .... Juegos Kirby
Tipo .... Arma
Espada láser de largo alcance. Pulsa A para infligir un **9% de daño, o hacia adelante + A para elevar el porcentaje a 19%.**



• HOME RUN BAT
Origen .... Earthbound
Tipo .... Arma
El bate es ideal para sacar a tus enemigos del escenario: Con **A quitas un 6% de vida** y si pulsas **hacia adelante + A, le restas un 8%** y de paso te garantizas un viajecito al escenario de al lado, que no es poco.



• FAN
Origen .... Mario RPG
Tipo .... Arma
Un **abanico muy rápido y ligero,** pero muy poco efectivo. Eso sí, con él podrás atacar a los enemigos que estén en el suelo, y **quitarles un 2% de energía si lo haces con botón A, y hasta un 7%** si pulsas adelante + A.



• STAR ROD
Origen .... Juegos Kirby
Tipo .... Especial
Permite disparar **20 estrellas** que infligen un daño del 12 % si pulsas dos veces hacia adelante + A, **un 26% si haces adelante + A,** y un 10 % si te quedas sólo en el botón A. Recuerda, sólo hay 20, no las desperdicies.



• RAY GUN
Origen .... Earthbound
Tipo .... Especial
La Pistola de Rayos permite efectuar un total de **16 disparos,** todos de largo alcance y con capacidad para lograr un **daño del 7%.** Es conveniente no disparar mientras el contrario esté en el aire o cerca de ti.



• FIRE FLOWER
Origen .... Juegos Mario
Tipo .... Especial
Con una potencia demoledora, la Fire Flower te permitirá **arrebatar hasta un 150% de vida,** y si consigues arrinconar a tu enemigo y utilizarlo, pues mejor que mejor. Vamos, que no habrá nadie que se te resista.



• HAMMER
Origen .... Juegos de Mario y DK
Tipo .... Arma
Con el martillo en tus manos **podrás quitar un 30% de energía por toque** y lanzar al vacío a los rivales que roces. Es ideal para acabar con el **equipo Kirby, Yoshi, y sobre todo Polygon.** También puedes desplazarte con él saltando.



• MOTION SENSOR BOMB
Origen .... GoldenEye
Tipo .... Arrojadizo
Lánzalo cuando lo veas oportuno, y el primer desafortunado que lo pise **perderá 30 puntos de vida.** Lo mejor de todo es que tu enemigo saldrá despedido si está bajo de energía. Mucho cuidado con caer en tu propia trampa.



• BOB-OMB
ORIGEN .... Juegos Mario
TIPO .... Arrojadizo
Si alguna vez ves **esta bomba con ojos y pies,** tienes dos oportunidades: **dejar que ande en busca de su presa, o cogerla y lanzársela** a un enemigo para quitarle un 38% de vida. Tú decides qué hacer.



• BUMPER
Origen .... Kirby's Pinball
Tipo .... Arrojadizo
Quita un **1%** de vida si rebotas en él, un **8%** si se lo lanzas a un rival, y si intentas regresar al escenario y te cae encima, saldrás despedido.



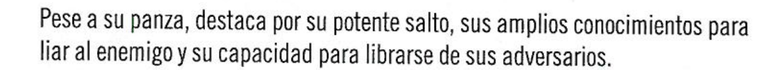
• GREEN SHELL
Origen .... Juegos Mario
Tipo .... Especial
Si eres golpeado por la concha verde **perderás un 25% de tu vida.** Lo mejor de todo es que podrás usarla una y otra vez.



• RED SHELL
Origen .... Juegos Mario
Tipo .... Especial
A diferencia de la concha verde, ésta permanece en el lugar en la que ha sido lanzada en el escenario; **eso sí, quita menos.**



• POKéBALL
ORIGEN .... Pokémon
TIPO .... Arrojadizo
Lanza este objeto y aparecerá un Pokémon dispuesto a ayudarte. Los mejores: **Blastoise, Meowth, Onix, Beedrill, Snorlax y Starmie.**



Pese a su panza, destaca por su potente salto, sus amplios conocimientos para liar al enemigo y su capacidad para librarse de sus adversarios.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Puñetazo Múltiple	A+A+A	8 %
Puñetazo Fuerte	Adelante + A	17 %
Cabezazo	Arriba + A	19 %
Zancadilla	Abajo + A	13 %
Patada Taladro	Salto, Adelante + A	16 %
Patada Voladora	Salto, Arriba + A	16 %
Patada Taladro Baja	Salto, Abajo + A	24 %
Patada Deslizante	Adelante, Adelante + A	12 %
Bola de Fuego	B	7 %
Supersalto Puñetazo	Arriba + B	14 %
Tornado de Mario	Abajo + B	14 %

PROS

- *Fuerza.*
- *Salto.*
- *Combos.*

CONTRAS

- *Velocidad.*
- *Golpes simples.*
- *Bola de fuego poco precisa.*

COMBOS Y CONSEJOS

1. Atrapa a tu enemigo en el **Tornado de Mario** y a continuación ejecuta el **Supersalto Puñetazo.**
2. **Lanza continuamente bolas de fuego** a distancia para asegurarte la victoria.
3. **Cuando te veas acosado,** utiliza siempre el Tornado de Mario.
4. Jugando con Mario podrás conseguir a **Ness.**
5. **Evita el Bumper** y remata a tus enemigos desde la parte baja del escenario.







Mario tiene la fase de bonus más sencilla de todo el juego. Simplemente, para los objetivos que no puedas alcanzar con un Supersalto Puñetazo, utiliza **Bola de Fuego.**

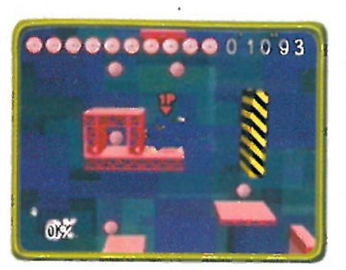


Lanza a tus adversarios **desde la plataforma móvil,** justo cuando vuelvan. Una estrategia consiste en **hacer un doble salto al lado del Bumper:** tus enemigos saldrán despedidos.

Donkey Kong

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Puñetazo Múltiple	A+A	8 %
Puñetazo Fuerte	Adelante + A	20 %
Palmada	Arriba + A	21 %
Palmada Giratoria	Abajo + A	19 %
Patada Taladro	Salto, Adelante + A	16 %
Golpe Fuerza	Salto, Arriba + A	12 %
Patada Voladora	Salto, Abajo + A	11 %
Patada Fuerte	Adelante, Adelante + A	9 %
Puñetazo Gigantesco	B	28 %
Peonza Kong	Arriba + B	9 %
Palmeo	Abajo + B	10 %

Las bananas le proporcionan la fuerza necesaria para vencer a sus rivales. Donkey es el único personaje capaz de trasladar la Caja por el escenario.



Rompe el cierre con **Puñetazo Gigantesco,** y súbete en la plataforma móvil para alcanzar los demás y romperlos con **Peonza Kong.**

COMBOS Y CONSEJOS

1. A la **izquierda de la tubería de Mushroom Kingdom** y en la bóveda del escenario de Link, usa continuamente **Palmeo** para que tu rival no se escape.
2. Eleva a tu enemigo con **Palmeo,** ejecuta el **Golpe Fuerza, y Peonza Kong.**
3. Lanza a tu adversario desde una esquina y, cuando veas que vuelve, utiliza el **Puñetazo Gigantesco.**



PROS

- *Fuerza.*
- *Puede trasladar cajas.*
- *Resistencia.*

CONTRAS

- *Lentitud de movimientos.*
- *Golpes de corto alcance.*
- *Su voluminosidad lo hace blanco fácil.*

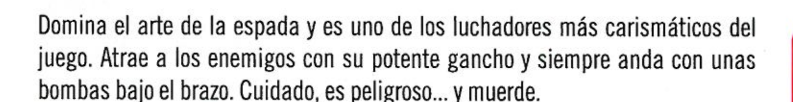


Usa las dos plataformas móviles sólo si vas a utilizar un **Boomerang o Disparo Láser.** Contra Kong Gigante, sitúate en una esquina y dispara sin parar. El **escenario es pequeño,** así que no dejes que se te acerque nadie.



Recuerda que puedes **bajar de las plataformas pulsando dos veces abajo.** Por lo demás, utiliza la técnica del **doble salto con la Peonza Kong.**



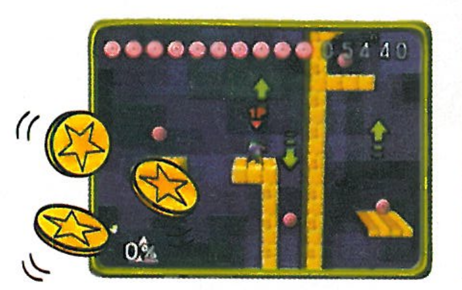


Domina el arte de la espada y es uno de los luchadores más carismáticos del juego. Atrae a los enemigos con su potente gancho y siempre anda con unas bombas bajo el brazo. Cuidado, es peligroso... y muerde.

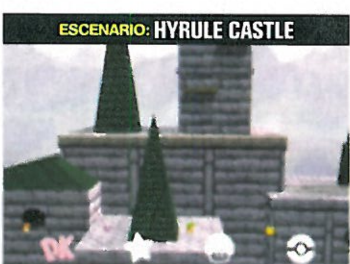
COMBOS Y CONSEJOS

1. Cuando estés cerca del enemigo, usa **Golpe Defensa Aérea.** Una vez que tu adversario esté en el aire, salta y ejecuta **Puñalada Aérea para después enviarle una Bomba.**
2. Intenta siempre continuar **Puñalada Baja** con una **Bomba y un Boomerang.**
3. El **Ataque Giratorio** es uno de sus golpes más potentes, tanto en tierra como el aire; y además, es perfecto para despejar la zona.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Espadazo Múltiple	A + A + A	12 %
Espadazo Fuerte	Adelante + A	18 %
Golpe Defensa Aérea	Arriba + A	18 %
Ataque Bajo a Ambos Lados	Abajo + A	16 %
Ataque Aéreo de 360º	Salto, Adelante + A	12 %
Puñalada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Puñalada Baja	Salto, Abajo + A	12 %
Puñalada Frontal	Adelante, Adelante + A	12 %
Boomerang	B	7 %
Ataque Giratorio	Arriba + B	16 %
Bomba	Abajo + B	13 %



En bonus 1, el objetivo que hay a la derecha del todo se rompe con un **espadazo.** El que hay más arriba se alcanza con una bomba, y para el resto utiliza **bombas y Ataque Giratorio.**



Aquí es más difícil lanzar a los enemigos, así que primero debilítalos. **Evita que te arrinconen** en la parte derecha y que Donkey te encierre en la bóveda. **Huye del tornado.**

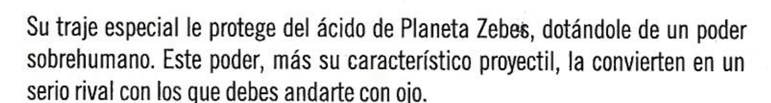
PROS

- *Ataques a larga distancia.*
- *El gancho para atraer a los enemigos.*
- *Potentes ataques con la espada.*

CONTRAS

- *Salto.*
- *Ciertos movimientos son lentos.*
- *Ataques aéreos poco precisos.*





Su traje especial le protege del ácido de Planeta Zebes, dotándole de un poder sobrehumano. Este poder, más su característico proyectil, la convierten en un serio rival con los que debes andarte con ojo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Golpe Doble	A + A	9 %
Mega Puño	Adelante + A	14 %
Llamarada Aérea	Arriba + A	24 %
Patada Baja Giratoria	Abajo + A	12 %
Llama Aérea Frontal	Salto, Adelante + A	16 %
Patada Remolino	Salto, Arriba + A	10 %
Patada Aérea	Salto, Abajo + A	12 %
Golpe Hombro	Adelante, Adelante + A	12 %
Disparo Carga	B	26 %
Disparo	B + B	3 %
Ataque Giratorio	Arriba + B	14 %
Bomba	Abajo + B	9 %

COMBOS Y CONSEJOS

1. Para **quitarle la mitad de energía** a tu oponente, haz una Patada Aérea seguida de un Ataque Giratorio; cuando caiga, utiliza Llamarada Aérea.
2. Cárgate de energía, utiliza **Ataque Giratorio** seguido de Llamarada Aérea, lanza a tu adversario hacia una esquina y dispara. ¡Vaya cóctel!
3. Desde una distancia apropiada, **dispara repetidamente** para aturdir al enemigo. Una buena táctica para dejarle K.O.

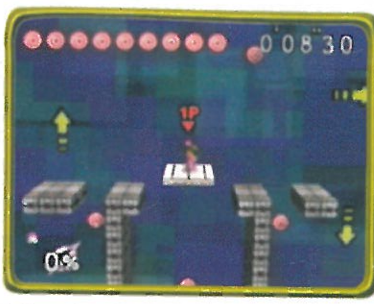


La única dificultad en la segunda de bonus es **dar largos saltos y activar las dos plataformas** que hay a la izquierda donde están las plataformas móviles. Para llegar a la plataforma protegida por los Bumper, simplemente abalánzate hacia ellos para rebotar.

Samus *CONTINUACIÓN*



Cuando veas **subir el ácido**, intenta lanzar a tus enemigos. En la medida de lo posible, **evita situarte en las plataformas bajas** a menos que quieras distraer al enemigo. Porque desde las plataformas superiores serás blanco fácil para los ataques con salto-arriba seguidos de botón A o B.



En bonus 1, acaba primero con los objetivos de la izquierda utilizando el **Ataque Giratorio.**

PROS

- *Ataques de fuego muy potentes.*
- *Salto.*
- *Disparo de largo alcance.*
- *Gancho para atraer a los enemigos.*

CONTRAS

- *Bomba.*
- *Es un poco abusivo.*



Yoshi

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Patada Doble	A + A	8 %
Cabezazo	Adelante + A	15 %
Golpe Cabeza	Arriba + A	18 %
Patada Giratoria	Abajo + A	14 %
Golpe Cabeza Aéreo	Salto, Adelante + A	18 %
Patada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Patada Conmoción	Salto, Abajo + A	32 %
Cabeza Misil	Adelante, Adelante + A	9 %
Poner un Huevo	B	5 %
Lanzar Huevo	Arriba + B	14 %
Pisotón	Abajo + B	18 %

Compañero inseparable de Mario, destaca por su habilidad para convertir a sus enemigos en huevos, y por su larga lengua con la que los atrae.



En bonus 2, las plataformas 6, 8, 9 y 10 son complicadas y tendrás que esforzarte al máximo para alcanzarlas. El único consejo que podemos darte, sobre todo con la sexta, es que **"estudies" el comportamiento de la plataforma y que pongas el mapa a menudo** para ver cuando va a aparecer. Si ves que no la alcanzas porque baja demasiado rápido, pulsa una vez abajo.

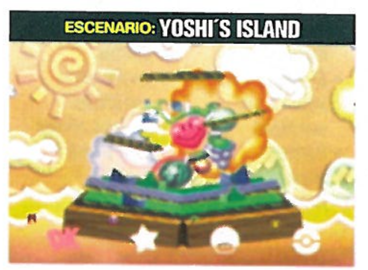


PROS

- *Doble salto.*
- *Lanza con fuerza a los enemigos.*
- *Buenos ataques.*

CONTRAS

- *Lentitud.*
- *Huevo poco preciso.*
- *No tiene triple salto.*



Las **nubes te ayudarán a no caerte,** pero sólo durante unos segundos. También puedes disparar desde ahí a los enemigos.



En bonus 1, el primer objetivo de la derecha se rompe con un **Cabezazo.** El resto se pasa lanzando huevos intercalados con saltos.

COMBOS Y CONSEJOS

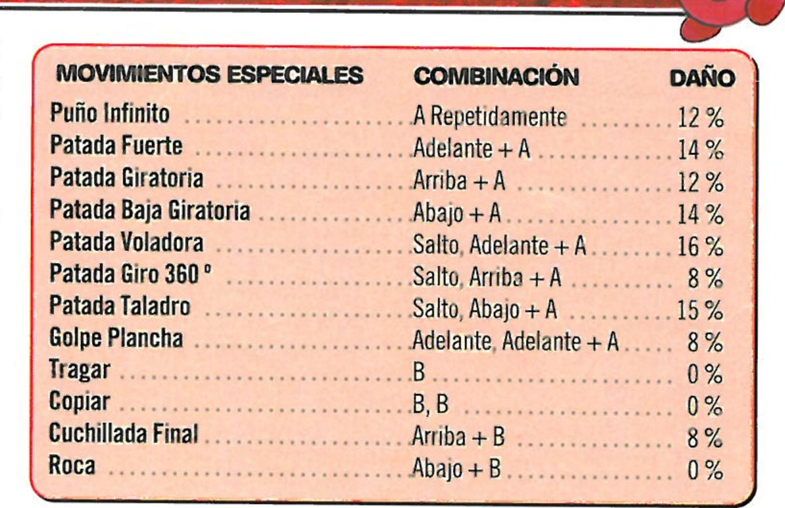
1. Convierte a tu enemigo en un huevo y ejecuta tu mejor golpe.
2. Cuando tu adversario esté en una esquina, **conviértelo en un huevo** y aprovecha para lanzarlo fuera del escenario.

Kirby

Su aspecto inofensivo esconde a todo un maestro de la lucha con una habilidad muy especial: Kirby puede copiar las técnicas de sus enemigos y tiene el poder de transformarse en piedra. Sus puntos débiles empiezan en sus escasos ataques y terminan en que es muy "blandito", fácil de noquear.

COMBOS Y CONSEJOS

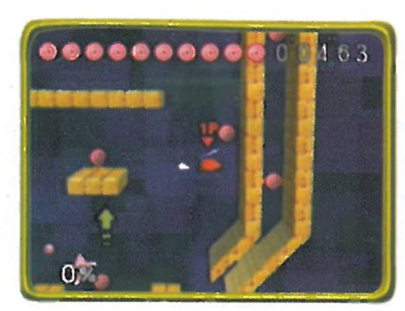
1. Con **Cuchillada Final** podrás sacar a tu enemigo del escenario si consigues llevarlo a una esquina.
2. Aunque no tengas a ningún enemigo cerca, con Cuchillada Final podrás atacar a distancia cuando llegues al suelo o plataforma causando un **5% de daño.**
3. **Cuando te veas rodeado por los enemigos, transfórmate en roca** para defenderte. Para volver a tu estado normal presiona B.
4. Prueba dar a tus enemigos de su propia medicina **copiando sus técnicas** si te ves mal. Presiona L para volver a tu estado normal.



MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Puño Infinito	A Repetidamente	12 %
Patada Fuerte	Adelante + A	14 %
Patada Giratoria	Arriba + A	12 %
Patada Baja Giratoria	Abajo + A	14 %
Patada Voladora	Salto, Adelante + A	16 %
Patada Giro 360 º	Salto, Arriba + A	8 %
Patada Taladro	Salto, Abajo + A	15 %
Golpe Plancha	Adelante, Adelante + A	8 %
Tragar	B	0 %
Copiar	B, B	0 %
Cuchillada Final	Arriba + B	8 %
Roca	Abajo + B	0 %



Cuidado con saltar mientras sopla el **viento del "Bosque Susurrante"**. Ídem con situarse en una esquina o que te lancen en ese momento. Aprovéchate del viento para lanzar a los rivales.



En bonus 1, **salta repetidamente** para alcanzar los objetivos y usa **Cuchillada Final** si lo necesitas.



PROS

- *Increíble capacidad de salto.*
- *Capacidad para transformarse.*
- *Cuchillada Final.*
- *Defensa.*

CONTRAS

- *Pocos ataques.*
- *Fácil de vencer.*





Fox

Líder del equipo StarFox, se adentra en la batalla sin temor alguno junto con su pistola láser con la que forma un equipo inseparable.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Patada Múltiple	A + A + A	9 %
Patada Fuerte	Adelante + A	17 %
Patada Giratoria	Arriba + A	12 %
Patada Baja Doble	Abajo + A	11 %
Patada Taladro	Salto, Adelante + A	11 %
Patada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Patada Remolino	Salto, Abajo + A	12 %
Patada	Adelante, Adelante + A	8 %
Disparo Láser	B	5 %
Fox de Fuego	Arriba + B	12 %
Reflector	Abajo + B	4 %

COMBOS Y CONSEJOS

1. **Dispara repetidamente** y trata de arrinconar a tu enemigo con Patada Múltiple.
2. Con **Reflector,** podrás hacer rebotar los disparos del enemigo.



Cuidado con Arwing, la nave de Fox, si no quieres ser alcanzado por los láser. Una buena táctica consiste en utilizar la nave **a modo de plataforma móvil** para desplazarte y atacar al enemigo. Por lo demás, es un escenario largo, así que **intenta situarte en la parte delantera** de Arwing para no caer con facilidad.

En bonus 2, éste es el recorrido: Activa las tres primeras plataformas, baja de la plataforma móvil cuando veas la cuarta, y te llevará a la quinta. Sube a otra plataforma móvil y activa el resto. Si hace falta, quédate en las plataformas a la espera de una móvil. La última se alcanza con Fox de Fuego y dos saltos. Un consejo: si no quieres esquivar los Bumpers, agáchate y conseguirás no ser lanzado al vacío.



PROS

- *Velocidad.*
- *Disparo.*
- *Fox de Fuego.*
- *Salto.*

CONTRAS

- *Ataques repetitivos.*
- *Golpes simples.*



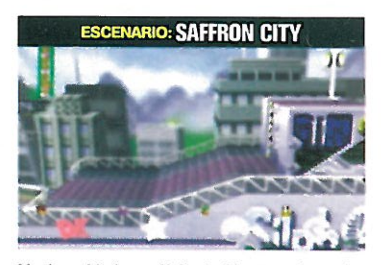
En bonus 1, los **objetivos elevados se alcanzan con Fox de Fuego.** Para alcanzar el último, haz un doble salto y ejecuta Fox de Fuego.

Pikachu

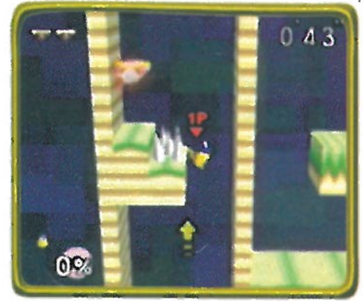
COMBOS Y CONSEJOS

1. Arrincona a tu enemigo con Trueno y dispárale a distancia con **Impactrueno.**
2. Para escapar de tus enemigos utiliza **Ataque Rápido.**

Sin la compañía de su amigo Ash, Pikachu se dedica a electrocutar a sus adversarios y a ejecutar los golpes que más famoso le han hecho.



Mucho cuidado con **Voltorb, Charmander y el resto de Pokémon.** Intenta no situarte cerca de la puerta, o si no que se quede tu adversario. **El escenario es muy pequeño** y quedarse en las plataformas puede ser peligroso: mantente en el edificio principal y cuando veas que la puerta se abre, aléjate.

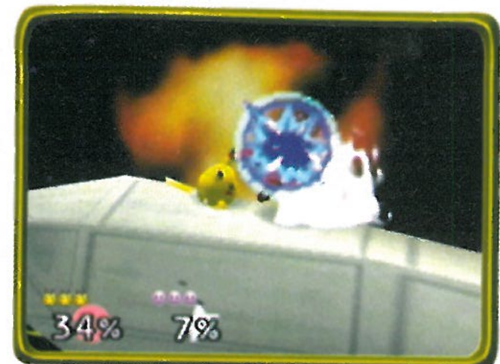


En bonus 2, la última plataforma está protegida por unos **pinchos y la única forma de llegar a ella es rebotando en ellos** (a costa de un poco de vida) y realizando otro **Ataque Rápido.**

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Cabezazo	A	2 %
Rayo	Adelante + A	15 %
Patada Giratoria	Arriba + A	12 %
Doble Patada Baja	Abajo + A	12 %
Taladro Eléctrico	Salto, Adelante + A	12 %
Golpe Aéreo	Salto, Arriba + A	8 %
Patada Remolino	Salto, Abajo + A	12 %
Cabezazo Fuerte	Adelante, Adelante + A	11 %
Impactrueno	B	6 %
Ataque Rápido	Arriba + B	0 %
Trueno	Abajo + B	25 %

Pikachu *CONTINUACIÓN*





En bonus 1, **Impactrueno** te servirá para alcanzar los objetivos que de otro modo te quitarían un gran porcentaje de vida. El resto es simple.



PROS
- *Rapidez.*
- *Salto.*
- *Trueno.*
- *Agarre.*

CONTRAS
- *Inflige poco daño.*
- *Mala defensa.*

Jigglypuff

¿CÓMO CONSEGUIRLO?

Acábate el juego con cualquier personaje, en cualquier nivel de dificultad y con cualquier número de vidas. Jigglypuff aparecerá y tendrás que vencerlo. La mayor habilidad de este Pokémon consiste en dormir a sus enemigos.



PROS
- *Salto.*
- *Canto.*
- *Ciertos ataques.*

CONTRAS
- *No es buen luchador.*
- *No tiene ataques a distancia.*

COMBOS Y CONSEJOS

1. Siempre que te veas arrinconado, usa **Canto.**
2. **Siesta no vale para nada** si el enemigo no está débil (daño inferior a100), así que mejor no la utilices.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Doble Puño	A + A	7 %
Patada Baja	Adelante + A	12 %
Cabezazo	Arriba + A	14 %
Doble Patada Baja	Abajo + A	12 %
Patada Giratoria	Salto, Adelante + A	13 %
Palmada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Patada Remolino	Salto, Abajo + A	18 %
Golpe Despiste	Adelante, Adelante + A	8 %
Puñetazo	B	10 %
Canto	Arriba + B	0 %
Siesta	Abajo + B	20 %

Capitán Falcon



MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Puño Múltiple + Rodillazo	A + A + A + A	11 %
Patada Llameante	Adelante + A	14 %
Gancho	Arriba + A	13 %
Doble Patada Baja	Abajo + A	12 %
Patada Kárate	Salto, Adelante + A	10 %
Palmada Aérea	Salto, Arriba + A	12 %
Pisotón	Salto, Abajo + A	11 %
Placaje	Adelante, Adelante + A	9 %
Puñetazo Falcon	B	19 %
Agarre Falcon	Arriba + B	15 %
Patada Falcon	Abajo + B	12 %

Este piloto de F-Zero participa en el torneo con la idea de ganar el máximo dinero posible. Se desconoce su pasado, y sólo se sabe que guarda un gran rencor hacia los traidores.

¿CÓMO CONSEGUIRLO?

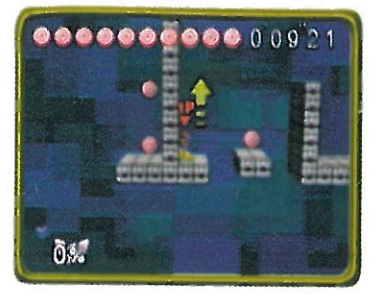
Acábate el juego con cualquier personaje en cualquier nivel de dificultad y con cualquier número de vidas, pero **en menos de veinte minutos.**





COMBOS Y CONSEJOS

1. Los ataques tipo Falcon combinan muy bien entre ellos. Por ejemplo: **continúa un Agarre Falcon con la Patada Falcon,** lanza al enemigo y remata con Puñetazo Falcon.
2. Puñetazo Falcon puede ser realizado en el aire con un doble salto. Máxima efectividad.



En Bonus 1, tu mejor arma es **Puñetazo Falcon.** Con él romperás los objetivos tras la pared.





Activa las siete plataformas hasta la tercera planta. Lo demás se resuelve con Agarre Falcon.



PROS
- *Muy rápido.*
- *Salto.*
- *Ataques potentes.*

CONTRAS
- *Tarda en recuperarse.*
- *No tiene ataques a distancia.*

Luigi

Personaje carismático de Nintendo y hermano pequeño de Mario. Suele permanecer en segundo plano, pero aquí se ha rebelado por su gran salto y su increíble capacidad para atraer al público.

¿CÓMO CONSEGUIRLO?

Acábate la fase de bonus 1 con los ocho personajes principales del juego. Si no consigues vencer a Luigi (requisito imprescindible), simplemente vuelve a acabarte una fase de bonus para luchar de nuevo con el personaje que quieras.



Sube a la plataforma de tu derecha (la negra y amarilla) y salta hacia el objetivo con un **Súper Gancho** para romperla y volver a la plataforma; procura saltar desde su punto más alto, porque al instante bajará. Otros objetivos también los podrás romper con Súper Gancho, y el penúltimo de todos con una **bola de fuego.**

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Golpe Triple	A + A + A	8 %
Puñetazo Fuerte	Adelante + A	14 %
Cabezazo	Arriba + A	15 %
Patada Baja Giratoria	Abajo + A	13 %
Patada Giratoria	Salto, Adelante + A	12 %
Chilena	Salto, Arriba + A	9 %
Pisotón Torbellino	Salto, Abajo + A	24 %
Golpes Múltiples	Adelante, Adelante + A	8 %
Bola de Fuego	B	5 %
Súper Gancho	Arriba + B	19 %
Ciclón	Abajo + B	12 %



Para llegar a la **quinta plataforma,** espera que la columna se adentre en la pared para que puedas bajar. A las restantes se llega con dobles saltos y súper ganchos.

PROS

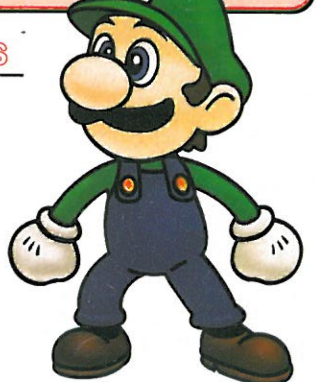
- *Salto.*
- *Súper Gancho.*
- *Ataque potente.*

CONTRAS

- *Velocidad.*
- *Se nota que es hermano de Mario.*

COMBOS Y CONSEJOS

1. **Continúa un Ciclón con un Súper Gancho.** Si el enemigo está bajo de vida y se incendia con Ciclón, pues mejor que mejor.
2. Usa **Bola de Fuego** para golpear al enemigo a distancia, sobre todo contra Mario.
3. **Ciclón repetidamente** puede hacer mucho daño al enemigo.



Ness

MOVIMIENTOS ESPECIALES	COMBINACIÓN	DAÑO
Golpe Triple	A + A + A	8 %
Bate de Béisbol	Adelante + A	14 %
Yo-Yo Vertical	Arriba + A	13 %
Yo-Yo Horizontal	Abajo + A	15 %
Puño Aéreo	Salto, Adelante + A	10 %
Cabezazo Aéreo	Salto, Arriba + A	12 %
Pisotón	Salto, Abajo + A	12 %
Empujón	Adelante, Adelante + A	9 %
Fuego	B	11 %
Rayo Psíquico	Arriba + B	5 %
Escudo	Abajo + B	0 %

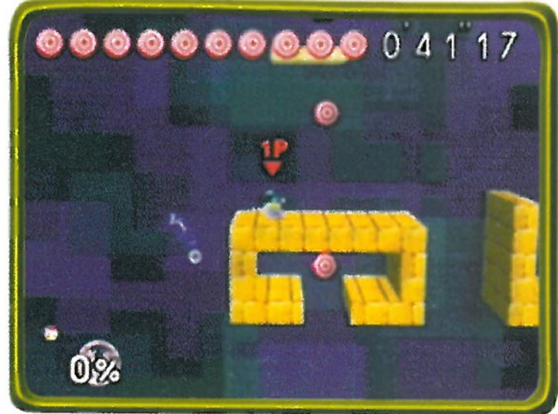
Este curioso personaje, que llega desde «EarthBound» de Super Nintendo, posee unos ataques psíquicos que le convierten en uno de los luchadores más fuertes del juego.

¿CÓMO CONSEGUIRLO?

Acábate el juego con cualquier personaje en el nivel normal de dificultad y **con sólo tres vidas.** Para colmo no puedes continuar, así que vete preparando...

COMBOS Y CONSEJOS

1. Puedes dirigir **Rayo Psíquico con el analógico.** Ten cuidado de no darte si no quieres ser rebotado.
2. Es muy abusivo, pero para ganar todo vale: **dispara Fuego continuamente** y habrás acabado con tu enemigo en menos que canta un gallo.
3. Arrincona a tu enemigo con **Yo-Yo Horizontal.**



Sitúate en la **esquina izquierda** de la plataforma que ves en la pantalla para lanzar un **rayo psíquico.** Dirígelo hacia el objetivo y haz lo propio con los dos que tienes encima. Para los de la derecha bastará con Fuego.



PROS

- *Su salto es tan sorprendente que desconcierta a los enemigos.*
- *Fuego.*
- *Rayo Psíquico.*
- *Ataques potentes.*

CONTRAS

- *Velocidad.*
- *Triple Salto.*
- *Conseguirlo.*



El futuro de Woody está en manos de Buzz Lightyear. Si quieres ayudarle, presta atención a la guía que comienza este mes, porque te vamos a contar cómo conseguir todos los tokens y vencer a los jefes sin despeinarte.

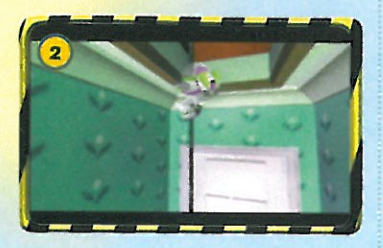
Andy's House

Fase 1

Comienzas tus andanzas en la habitación de Andy. Aquí podrás aprender las **técnicas básicas** para moverte a lo largo del juego: **saltar, planear, empujar objetos...** Fíjate en las **monedas** desperdigadas por la habitación. **Recoge 50** por todo el nivel y obtendrás uno de los **tokens**. Una de las habilidades más utilizadas es el



desplazamiento por **lianas** 1. Como primer paso, agárrate a la liana para caer en la cuna, y obtendrás una **mejora de tu láser.** Tras recoger todas las monedas de la habitación, sal y dirígete a la derecha. Te toparás con una **cuerda que sube al tejado** 2; antes de subir habla con **Rex** para saber qué objetivos debes cumplir. Ahora ya puedes subir al tejado y encontrarte con el **primer gran enemigo** del juego. Si lo destruyes, conseguirás un token. Para



ello, esquiva sus embestidas y cuando se detenga para recuperar fuerzas, dispárale en la espalda, exactamente en la **llave para darle cuerda** 3. A medida que su energía baje, sus ataques serán más lentos y cortos.

Cuando derrotes a este juguetito, debes subir a la parte más alta de la estructura del tejado para recoger alguna **moneda y una pequeña ovejita.** Uno de los desafíos consiste en **encontrar 5 por toda la casa y llevárselas a**

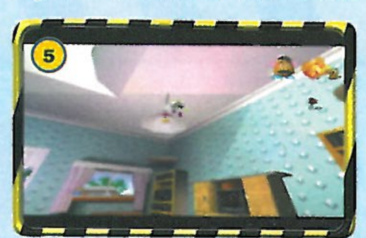


la pastora que se encuentra en la mesa de la cocina.

Baja del tejado y dirígete a las escaleras que van al salón de la casa. Sobre el sofá se encuentra un **cerdito hucha**: entrégale a él las 50 monedas. La figura del cerdito debes buscarla en cada nivel del juego. 4 Es la única prueba que se repite a lo largo de la aventura. En las **estanterías** del salón puedes **recoger otra ovejita y la oreja de Mr. Potato.** 5 Para llegar a ambas debes subirte al sillón y saltar sobre la flecha que actuará como un muelle. Saldrás despedido como un misil y aterrizarás suavemente en la estantería. Tras recoger la ovejita, **vete a la cocina** donde está la pastora. También debes

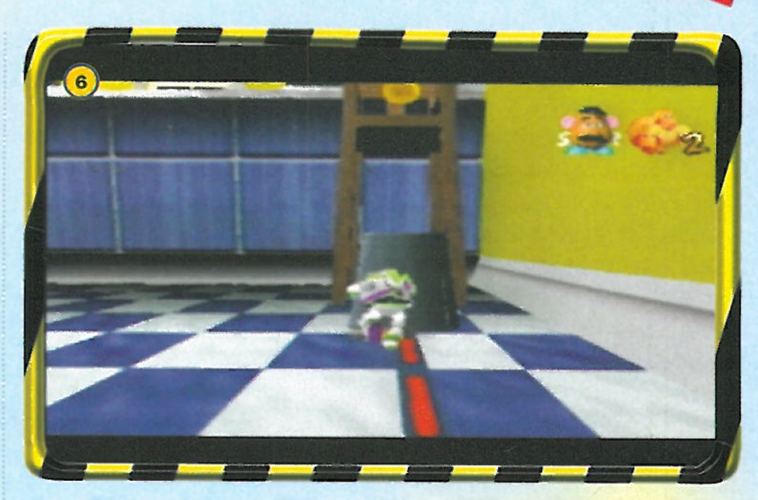


recoger a otra pieza de su rebaño. Así que **empuja el cubo para alcanzar la silla** y auparte en el fregadero de la cocina. 6 Desde ahí puedes llegar a la parte más alta de las estanterías. Una vez que estés arriba, continúa el camino hasta encontrarte con una pesa. **Empújala hacia el fregadero y utilízala como cama elástica** para encaramarte a la última estantería, donde se encuentra una **ovejita.** No se te olvide utilizar el **botón C-abajo para aumentar tu salto**. Sal de la cocina y baja hasta el **sótano.** El suelo está



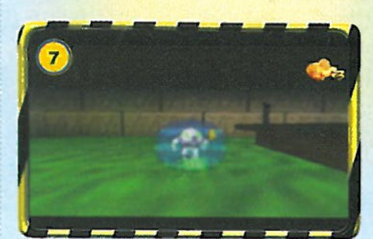
lleno de un líquido verde con propiedades muy similares a las de cualquier ácido. Alcanza la **plataforma central** y escala hasta encontrar una **cuerda.** Deslízate por ella hasta la plataforma donde hallarás otra ovejita.

Vuelve a la plataforma central y dirígete de nuevo como si fueras a la liana, pero en vez de agarrarte a ella, da media vuelta y salta hacia la plata-

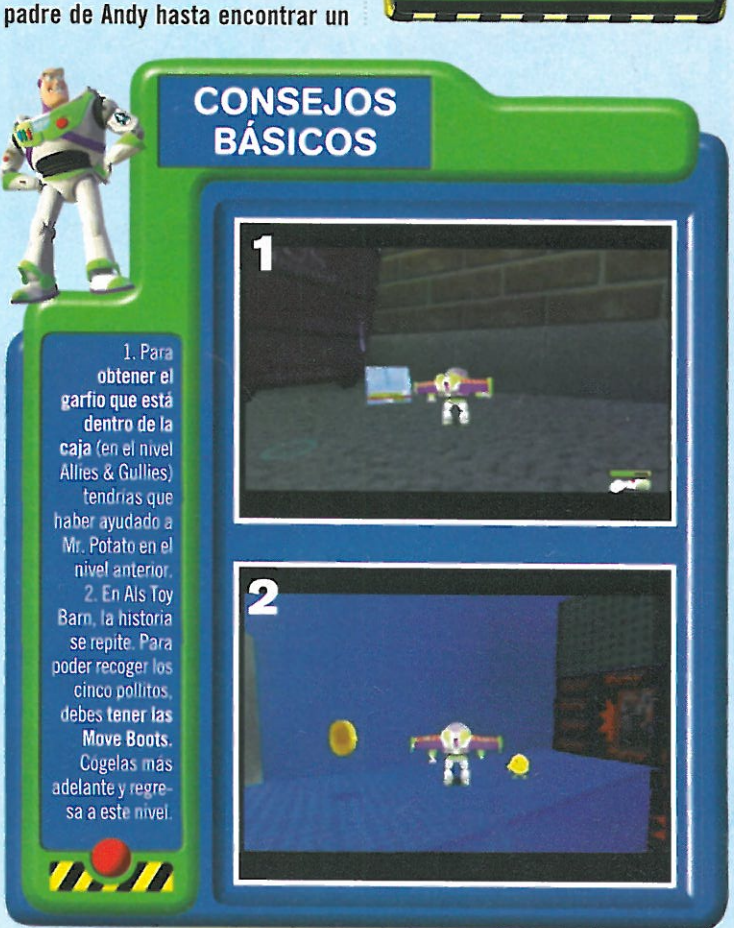


forma que se encuentra en frente, un poco más arriba. Ahora sólo quedan unos pequeños ¡saltos de fe! por las bombillas del sótano para alcanzar una plataformas donde se encuentra uno de los tokens. En el sótano también encontrarás a Mr. Potato: **dale su oreja y como agradecimiento te dará una protección para el ácido del suelo.** 7. Tras recoger, sube al salón y de ahí de nuevo hacia el cuarto de Andy. Antes, a la derecha verás una pequeña abertura en una puerta, que te lleva al garaje. **Gira alrededor del coche del padre de Andy hasta encontrar un coche RC.** Debes echarle una carrera y ganar para obtener otro Token.

Para terminar sólo queda recoger la ovejita final y obtener el último token. **Súbete encima del coche para alcanzar la plataforma de la izquierda** y allí te estará esperando la muy cándida.



CONSEJOS BÁSICOS



1. Para **obtener el garfio que está dentro de la caja** (en el nivel Allies & Gullies) tendrías que haber ayudado a Mr. Potato en el nivel anterior.
2. En Als Toy Barn, la historia se repite. Para poder recoger los cinco pollitos, debes **tener las Move Boots.** Cógelas más adelante y regresa a este nivel.

Andy's Neighborhood — Fase 2

Con los **5 tokens** en tu poder abandonas la casa de Andy y te diriges a Andy's Neighborhood, un conjunto de adosaditos, con bonitos jardines y alguna que otra piscina.

Comienzas el nivel a la entrada de la casa de Andy, y tu **primer objetivo es hablar con el soldadito** que está junto a la casa. El colega te cuenta que ha **perdido a 5 de sus soldados,** y que si los encuentras te obsequiará con un token. El primero se encuentra en el mismo jardín, **bajo los montículos.** Él te **señalará su posición con una bengala.** Dirígete hacia allí y salta tirando de botón C-abajo en tu caída [1]. **Repite esta rutina hasta cerrar todos los agujeros.**

Una vez que hayas recuperado al soldadito, sal del jardín y encamínate hacia la derecha. Métete por el **hueco que hay en la valla** para alcanzar un pequeño jardín con un coche en no muy buenas condiciones en el centro. Debes bajar el coche y subirte en su maletero. En él encontrarás una **catapulta** que te lanzará hacia un pequeño lavadero cerca del tendedero de la ropa. El **segundo soldadito está en el cesto de las pinzas** en el tendedero [2]. Salta a la cuerda de al lado cuando alguna prenda obstaculice tu descenso.



Sal de propiedad ajena y vuelve a la **estancia con el gran árbol** por donde pasaste antes. Dirígete al fondo a la izquierda. Junto a un **cubo de basura** se encuentra la entrada a otra estancia, ésta con **piscina** en el centro. En primer lugar debes **hinchar el flotador en forma de pato** que se encuentra a los pies de la piscina. Salta sobre el inflador presionando el botón C-abajo cuando caigas sobre él. Una vez que el pato esté sobre el centro de la piscina, utilízalo como **cama elástica para obtener el primer token** [3]. Recuerda utilizar el botón C-abajo para saltar.

Después de obtener el Token busca el **tercer soldadito** en la misma estancia. Salta desde esta plataforma hacia el arbolito para encontrarte con él [4]. Ahora vuelve al terreno del árbol gigante y busca el coche al que echaste una carrera en la anterior fase. Te volverá a retar, y por supuesto, ya sabes cuál es el premio por ganarle [5]. Pero esta carrera no será tan fácil. Si consigue adelantarte estás perdido. Siempre que quiera pasarte por un lado, ponte en su camino para frenarle. Una vez que hayas obtenido el segundo de los tokens, súbete al columpio para alcanzar el gran árbol. Escala por sus ramas hasta encontrarte con el enemigo final. **En tu subida conseguirás los dos soldaditos** que faltaban, y por supuesto el **cerdito hucha.**



El enemigo final es una cometa bastante agresiva. La táctica que debes utilizar para acabar con ella es **dispararla a la cara con la vista subjetiva,** y esquivar su descenso [6].



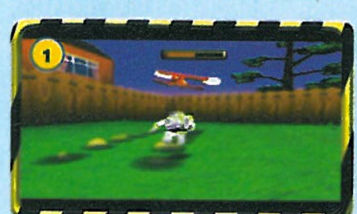






Bombs Away — Fase 3

Este nivel está dedicado por entero a uno de los jefes del juego. Sólo debes preocuparte de **eliminar al avión que te persigue por el jardín** muy al estilo de la película "Con la muerte en los talones". Pero bueno, dejémonos de historia y vayamos al grano. Debes **esquivar sus andanadas de disparos** cuando se lanza en picado, y **dispararle cuando está dando la vuelta** [1]. El enemigo es duro de roer y te costará unas cuantas pasadas [3] hasta obtener la recompensa [2].





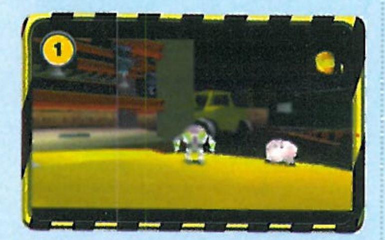


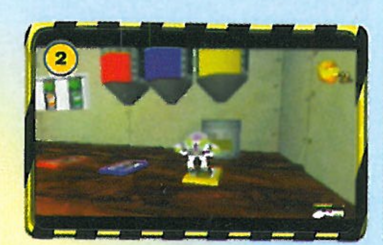


Construction Yard

Fase 4

Buzz continua su búsqueda, y ahora toca solar con edificio a medio construir. Nada más empezar te encuentras con una **típica muñeca rusa,** ésa que tiene dentro otras iguales pero más pequeñas. Bueno, pues te pide que le **encuentres a sus 5 pequeñines.** A la derecha puedes ver la caseta del capataz. Métete debajo y busca a Mr. Potato. Te dará un nuevo arma: **lanzador de discos,** esencial para eliminar a **Jackhammer,** el enemigo final de esta fase, si le **encuentras su ojo.**

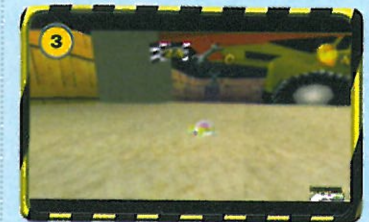




Tras esta breve charla, vuelve al comienzo de fase y mira a tu izquierda. Verás un **motor y una carretilla.** Justo encima de la carretilla se encuentra el primer muñequito ruso. Y en el motor está el cerdito [1]. Recuerda que debes entregarle **50 monedas** para obtener el token.

Ahora ve a la **caseta del capataz.** Allí encontrarás al segundo de los muñequitos, además de obtener un token por resolver un puzzle de colores [2]. **Mezcla los tres colores para obtener el verde, el naranja y el morado.** Las combinaciones son muy fáciles:

- **Verde: Amarillo y azul.**
- **Naranja: Rojo y amarillo.**
- **Morado: Azul y rojo.**





Sal de la caseta y ve hacia el centro de la estructura del edificio en cuestión. Sobre una plataforma se encuentra el perro con muelles, que te propondrá una prueba de rapidez para obtener un valioso token. Debes recoger **5 llaves inglesas en 30 segundos** si quieres optar al preciado trofeo [3]. La prueba sucede en una especie de **cemento líquido, que frena tus movimientos.** Te recomendamos que te muevas a saltos. Ten cuidado con los enemigos que pululan por esta zona: elimínalos antes de recoger las llaves.

Tras obtener el token, debes subir a la construcción. Para ello ve a la gran **excavadora,** asciende por las escaleras y en la zona de mandos salta sobre el botón para bajar la pala. Salta rápidamente y súbete en ella antes que vuelva a subir. Ahora sólo debes ir escalando por la estructura, de planta en planta, hasta la parte superior. No olvides buscar a los muñequitos. En cada planta debes **activar estos interruptores** [4]. El primero que actives podrá en marcha un ascensor que sale desde el mismo suelo y que te permitirá subir hasta la planta del último interruptor activado (si te has caído al suelo). Por fin, **el último obstáculo: Jackhammer. Destruye a este martillo** y obtendrás el ansiado token [5]. Con el lanzador de discos en tu poder, este enemigo no presenta dificultades. Solo debes estar atento a no caerte al vacío, y poco más.



Alleys and gullies

Fase 5

Tu primera misión es **rescatar a 5 patitos.** A la derecha de la salida verás un callejón cuya única salida es un hueco en la valla. **Empuja la caja para alcanzar este hueco.** Después hay una especie de estanque. Y en la esquina contraria, el primer patito. En el centro hay una plataforma, donde el perro con muelles te propone una prueba de rapidez: recoger **5 huesos en 30 segundos.** Debes utilizar el doble salto para retroceder al recoger cada hueso. Para alcanzar la esquina superior izquierda y recoger el primer patito debes saltar entre hojas, cajas y maderas [1]. Fíjate en la rutina de cada elemento para saltar en el momento adecuado.





Vuelve al inicio y sigue por el otro lado del callejón. Cruza una línea electrificada: espera a que pase la corriente y agárrate a la cuerda. Aquí se encuentra el **cerdito hucha.** Al final de la habitación hay una zanja llena de agua y dentro, el segundo patito. Para obtener el último token, utiliza una **bombona de helio** que se encuentra en mitad de la estancia. Para arrancarla, activa un botón en una plataforma encima de la bombona. Ve a la parte izquierda de la pantalla para subir a la primera plataforma. Desde ahí salta al botón que activa un ventilador. A mitad de camino encontrarás un enemigo que eliminas con el disco. Al activar el ventilador verás como salen **globos de la bombona de helio** [2]. Agárrate a uno y espera el momento adecuado para saltar a la plataforma del token. Aún faltan patitos para obtener todos los tokens del nivel, pero no podrás seguir hacerlo hasta que consigas el **garfio.** Así que vete del nivel y búscalo en fases posteriores, con Mr. Potato.



CONSEJOS BÁSICOS

Al salir de cada fase puedes ver cuántos tokens llevas recogidos en ese nivel, y cuáles te faltan. Pausa para salir.



Cuartel General Pokémon (5ª Parte)

Como os prometimos, por fin llegamos a los niveles más entretenidos y variados del juego. Asegúrate de tener un buen equipo de Pokémon, y un mejor surtido de objetos para darle a los Tocket su merecido. Y una última advertencia: ésta es la penúltima entrega de la guía.

CIUDAD AZULONA: DE TODO UN POCO

El primer contacto con los Rocket está mucho más cerca de lo que piensas, o si no pregúntaselo a los habitantes de los bellos parajes de esta azulada ciudad. ¿Pensabas que te lo iban a poner tan fácil?



Esto más bien es una curiosidad: dirígete a la parte **Sur de la ciudad y ve al hotel.** Sitúate como muestra la imagen y ¡¡ohhh!! **un PC fantasma se activará** al instante. Habrá que llamar a Mulder y Scully para que nos los expliquen.



En el **Rincón del Juego**, si has conseguido monedas suficientes con las tragaperras, podrás hacerte con **MTs exclusivas (la MT 15 Hiper Rayo**, es sin duda alguna el ataque eléctrico más potente) y de paso comprar al extraño **Porygon.**



Cuando aprendas la técnica de **Surf**, ve al lago de la anciana (a la izquierda del salón recreativo) y habla con ella. Obtendrás la **MT 41 Amortiguador** que sólo podrá aprender **Chansey** para recuperar la mitad de su barra de energía en batalla.



En el **Departamento de Ventas, sube al piso superior** y compra **los tres refrescos.** Dale dos a la chica sedienta para conseguir dos MTs. La tercera bebida guárdala para sobornar al vigilante.



En la **cuarta planta del Departamento de Ventas** hazte si quieres con un **par de PokéMuñecas.** Con ellas podrás espantar a los Pokémon salvajes que se crucen en tu camino y conseguirás una MT.



Erika y sus amigas nos esperan en el gimnasio con Pokémon del tipo planta. Para vencer a toda la tropa, tendrás que utilizar preferentemente a los **Pokémon de fuego, volador o bicho con un nivel superior a 30.**

#133 EEVEE



#137 PORYGON

A POR EL VUELO





Desde **Ciudad Azulona, dirígete a la Ruta 16** que está situada a la izquierda del todo. Desde ahí, **corta el árbol y atraviesa el paso fronterizo.**





Ve a la casa de esta simpática chica, y asegúrate de tener un **Pokémon volador** como **Pidgey** o cualquiera de sus evoluciones. Recuerda que una vez que aprendas una MO no podrás borrarla, pero eso sí, podrás enseñársela a tantos Pokémon voladores como quieras.

POKéCONSEJO

Si no quieres dar muchas vueltas para llegar al Pueblo Lavanda desde Ciudad Fucsia, dirígete a la **Ruta 7 y dale un refresco al Guarda para que te deje pasar a Ciudad Azafrán.** Atraviesa dicha ciudad con la bici, y en menos de lo que canta un gallo estarás cazando fantasmas.





GUARIDA ROCKET CG: ¡QUE COMIENCE EL ESPECTÁCULO!

Pastillas contra el mareo es lo que vas a necesitar en este nivel con las cintas transportadoras. Por lo demás, asegúrate de estudiar todas las posibilidades antes de dar un solo paso. ¿Comprendido?



Después de vencer al pesado que **custodiaba el cuadro que escondía el botón secreto para abrir la guarida en el salón recreativo,** decidimos pasar pero con cautela y sigilo. Aquí está prohibido "enviciarse".



Baja al **2º sótano y enfila por las escaleras que custodia el primer Rocket** con el que te encuentras. Por el camino, y sin que te ataquen los mareos, intenta **coger todos los ítem que te vayas encontrando.**



En el **tercer sótano** busca la salida y **encuentra al Rocket** que mostramos en la imagen. Después de vencerle, habla con él para que **aparezca la llave del ascensor,** y vuelve al segundo sótano para cogerlo.



Giovanni nos espera en el cuarto sótano. Sus Pokémon son **Onix de nivel 25, Rhydon de nivel 24 y Kangaskhan de nivel 25.** Véncelo con un Pokémon tipo planta o agua, y **conseguirás el Silph Scope.**

POKéTRUCO

Si quieres, puedes saltarte la Guarida Rocket y no conseguir **Silph Scope** para identificar a los fantasmas de la Torre Pokémon. Para ello, **utiliza una PokéMuñeca.** Con ella podrás **escapar de la Mamá Marowak** si se la enseñas.

Sabías que...

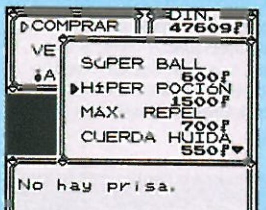
Los **Pokémon como Haunter o Drowzee poseen la habilidad de hipnosis,** y eso significa que pueden hacer que creas que hablan cuando lo que realmente están haciendo es que comprendas los sonidos que emiten. Recuerda que **Meowth es el único Pokémon con patente para poder hablar,** tanto en la serie como en el juego; así que no te líes.



#052 MEOWTH

CIUDAD AZAFRÁN: UNA CIUDAD DE ALTURA

El Team Rocket se nos ha vuelto a adelantar en la ciudad mejor situada, céntrica y grande del voluminoso mundo de Pokémon. Lo mejor de todo es que conoceremos, veremos y conseguiremos cosas muy curiosas aquí.



Ya puedes comprar **híper pociones** en la tienda por la nada despreciable cifra de **1.500 monedas.** Aunque casi mejor será que **compres de todo un poco,** porque no tiene desperdicio lo que nos ofrecen.



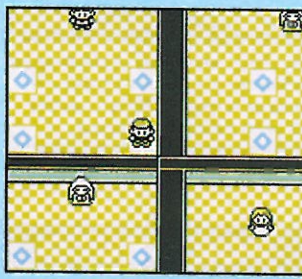
En la parte **sur de la ciudad** nos aguarda un supuesto médium. Deja que **lea tu mente, y serás recompensado con la MT 28** Psíquico que reduce las habilidades especiales de tu enemigo.



Regálale una PokéMuñeca a la "copiona" y te darán la MT 31 Mimético. Esta **técnica copia los ataques del enemigo para usarlos en su contra.** ¿Te imaginas a un Snorlax volando? Pues es muy posible.



Junto al gimnasio de Sabrina nos esperan unos karatekas con Pokémon de lucha. Si vences a su líder podrás escoger entre **Hitmonchan y Hitmonlee** como recompensa. Con Pokémon psíquicos no tendrás problema.



Para **llegar a Sabrina,** simplemente **usa los teletransportadores** subiendo y bajando cuando puedas y dependiendo del caso. Si decides luchar contra los amigos de Sabrina, **utiliza PKMN de nivel superior a 40 que sean efectivos contra los psíquicos y fantasma.**



#064 KADABRA



#049 VENOMOTH



Sabrina tiene 4 PKMN: **Kadabra, Mr. Mime, Venomoth y Alakazam.** Utiliza **PKMN eléctricos para vencerla** con más facilidad, siempre y cuando sean de un **nivel superior a 43.**

#065 ALAKAZAM



#122 MR.MIME

TORRE POKéMON: UNA DE MIEDO

¡¡Que no cunda el pánico!! ¿Tienes el Silph Scope o la PokéMuñeca? ¿Tienes pociones y Pokéball suficientes? Pues... ¿qué haces que no estás ya dentro?



En el 2º piso nos espera Gary con sus 5 PKMN de hasta nivel 25, aunque a estas alturas no tendrás problema combinando distintos tipos de PKMN de nivel superior. ¡¡Será reincidente este Gary!!



Los fantasmas tienen un nivel medio de 22 y, exceptuando los PKMN venenosos o del tipo bicho o lucha, los apropiados aquí son los del tipo fuego con su Lanzallamas o los eléctricos con Trueno. **¡¡Charmeleon te elijo a ti!!**



Si tus Pokémon están débiles, intenta **llegar al suelo curativo del quinto piso.** Te ahorrarás disgustos y algunas moneditas que siempre vienen muy bien. Por cierto, **no olvides el elixir del 4º piso.**



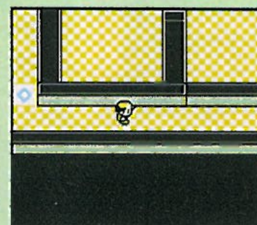
Tras vencer a los Rocket del 7º piso, un desagradecido Sr. Fuji nos recompensará con la **flauta necesaria para despertar a los Snorlax que bloquean el camino y que actúan como Despertar.**

SILPH S.A.: OBJETIVO MASTER BALL

Rocket por aquí, Rocket por allá... En fin, que los Rocket han invadido estas instalaciones con el objetivo de robar el secreto que esconde la Master Ball. Aquí lo único que te pedimos es que utilices los teletransportadores que te mostramos en las imágenes. Además te lo damos "mascadito", para que no te quejes.



Paso 1: Sube a la octava planta.



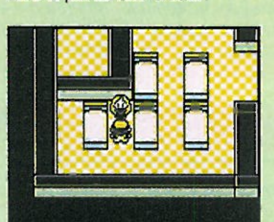
Paso 2: Vence al **Rocket** y coge la **llave**.



Paso 3: Vuelve al **segundo piso** y abre la puerta con la llave.



Paso 4: Vence a Gary con Pokémon superiores a 40 y habla con el empleado para que **te regale un Lapras** que puede aprender **fuerza y surf**.



Paso 5: Vuelve a vencer a Giovanni, que ahora tiene un Nidorino en su equipo. **Si le ganas, obtendrás la Master Ball**.

Paso 6: Con la llave en tus manos, **habla con esta chica** para que te deje dormir la siesta y **recuperes energía**. Te hará falta.

¡Hazte con ellos!

1er PISO
MT 36 Autodestrucción (no se recomienda)

2º PISO
Hiper Poción. Imprescindible.

3er PISO
Máx Revivir, Cuerda Huida y Cura Total.

4º PISO
Proteínas, MT 09 Derribo.

5º PISO
Más Ps y Precisión X.

6º PISO
Calcio.

7º Y 8º PISO
Nada de nada.

9º PISO
Carburante, Caramelo Raro y **Mt 26 Terremoto**.

Nota: Este nivel no es necesario si no quieres obtener la Máster Ball o sus 14 importantísimos ítems.

RUTAS 12, 13, 14 y 15

Estas cuatro rutas van seguidas y son el último entrenamiento importante antes de enfrentarte al Alto Mando. Asegúrate de estar bien cargado de pociones, revivir y esas cosas y, por supuesto, no olvides la técnica de Vuelo para escapar cuando te veas acorralado.



Si te adentras en los **muelles desde el Sur de Pueblo Lavanda**, visita a esta chica para conseguir la **MT 39 Rapidez** que permite atacar sin que tu enemigo se de cuenta. **Enséñasela a Pikachu o a Raichu**.



Con la **PokéFlauta** ya en tu poder, utilízala para **despertar a Snorlax**. Para capturarlo, debilítalo lo máximo posible y **duérmelo o paralízalo**. Si ves que él mismo se ha dormido, prueba a lanzar **Súper Ball**.



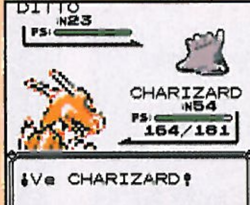
El **hermano del Gurú Pescador** nos recompensa con la **Súper Caña**. Con ella consigues distintos tipos de **PKMN marinos y de niveles superiores**. No merece la pena pescar Magikarp de niveles superiores.



Si te ves muy apurado, siempre existe la posibilidad de **esquivar a los entrenadores. Pero no corras, o te enfrentarás a sus feroces Pokémon**. Lo suyo sería disponer de la técnica de **Surf**, y pasar de todo...



La **Ruta 13 es un auténtico laberinto. Si estudias bien la zona podrás librarte de los pesados de los entrenadores**, aunque esto te hará perder unos importantes puntos de experiencia necesarios para el más que cercano final del juego.



En la **Ruta 14 podrás hacerte con Ditto y Venonat**. Con la edición roja podrás **capturar a Gloom y a Oddish**. Con la azul, tu recompensa serán **Bellsprout y Weepinbell**. ¿Acaso dudas de su eficacia? Pues estate preparado para todo.



Si vas por la **parte superior de la Ruta 15**, podrás librarte de los entrenadores y conseguirás la **MT 20 Furia**. Furia es un ataque continuo que no podrás cambiar durante el combate, por lo que ciertamente no te lo vamos a recomendar.



En el **paso fronterizo** nos estará esperando un **ayudante del Profesor Oak**. Si has conseguido **50 Pokémon**, obtendrás **Repartir Exp**. Sirve para que después del combate **se reparta la experiencia entre tus 6 Pokémon principales**.

RUTAS 17 Y 18

Estas rutas son un atajo para llegar a Ciudad Fucsia partiendo de Ciudad Azulona. Vas a necesitar la bicicleta y algunas PokéBall para hacerte con Pokémon interesantes.



Los **motoristas** están ansiosos por demostrar de lo que son capaces con sus **Pokémon venenosos y del tipo normal y lucha de nivel 30 de media.** Por cierto, para parar en la cuesta, **pulsa A.**



Aquí **todos los Pokémon tienen un nivel más que aceptable.** A saber: Doduo, Raticape, Spearow, Ratatta, Fearow y Raticate. En el agua encontrarás a **Tentacool, Goldeen, Magikarp y a Krabby.**



Este chaval **nos cambia su Lickitung por un Slowbro** que podrás encontrar a la vuelta de la esquina. No te lo pienses dos veces y **acepta el trato,** que ocasiones como ésta no se te volverán a presentar.

POKéTRUCO

En algunos gimnasios del juego puedes pescar Pokémon. ¿Cómo? **Utiliza la caña de pescar enfrente de la estatua** que pone el nombre de los vencedores de gimnasio. Si no pican a la primera, inténtalo las veces que haga falta.





CIUDAD FUCSIA: DE COLOR DE ROSA

Ciudad Fucsia es el punto de encuentro de muchos entrenadores de PKMN que quieren aumentar su Pokédex rápidamente con la ayuda del safari, y ya de paso, conseguir a muchos y buenos Pokémon.



Ya puedes comprar **Ultra Ball** para hacerte con **los Pokémon más difíciles del juego**. Son imprescindibles para cazar a los Pokémon de nivel superior a 40, y vitales para que no se te escapen los **pájaros legendarios e incluso Mewtwo**.



Busca al **hermano mayor del Gurú Pescador y conseguirás la mejor caña de pescar** de todo el juego. Con ella no habrá PKMN acuático que se te resista, pero recuerda que para cazar distintos Pokémon tendrás que utilizar las tres cañas.



Cuando consigas los **dientes en el safari, habla con el guarda y obtendrás la MO Fuerza**. Con ella tendrás la capacidad de mover rocas: prueba con la que tienes al lado para conseguir un **Caramelo Raro**.



Koga se esconde entre los muros invisibles que sólo podrás ver si juegas a la GB en tu televisor. Por lo demás, **usa PKMN de nivel superior a 45** que puedan vencer a los del tipo venenoso y psíquico. Por ejemplo, utilizando Pokémon de tierra y fantasma.

#119 SEAKING



#118 GOLDEEN



#098 KRABBY

#129 MAGIKARP

ZONA SAFARI: COMIENZA LA CACERÍA

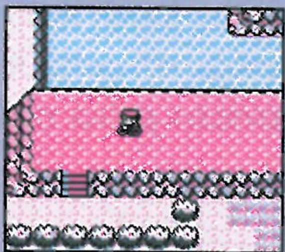
La Zona Safari es el punto de encuentro de todos los entrenadores Pokémon que se precien de serlo. Aquí basicamente te tienes que dedicar a capturar los Pokémon exclusivos para completar tu Pokédex y que puedan ayudar en tu trepidante aventura.

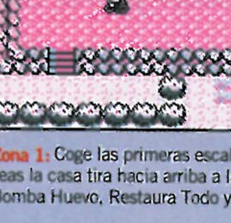


A partir de ahora **tendrás que "engañar" a los PKMN a base de cebos y lanzándolos piedras como táctica para cazarlos**. Rompe con el concepto general de captura, pero es divertido.

Para conseguir Surf y los dientes del guarda sigue los siguientes pasos:







Área Principal: Dirígete a la derecha del todo. Por cierto, si quieres **conseguir un Dratini**, sitúate a la derecha de las columnas y usa Caña Buena. **Objetos:** Pepita

Zona 1: Coge las primeras escaleras, dirígete a la izquierda, sube, y cuando veas la casa tira hacia arriba a la izquierda. **Objetos:** Máx Poción, MT 37 Bomba Huevo, Restaura Todo y Carburante.

#123 SCYTHER



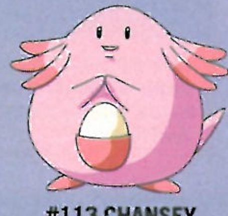
#047 PARASECT

#030 NIDORINA



#048 VENONAT

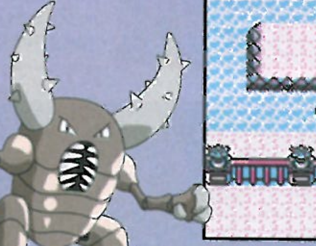
#102 EXEGGCUTE



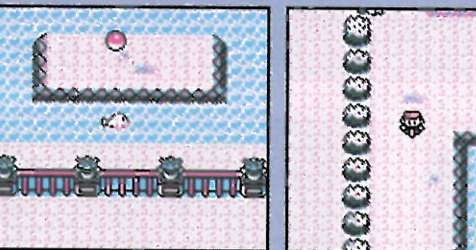
#113 CHANSEY



#111 RHYHORN



#127 PINSIR





Zona 2: Ve por las segundas escaleras de la izquierda. Sube a la parte superior hasta que divises la casa, tira hacia la izquierda y baja. **Objetos:** MT 40 Cabezazo y Proteínas.

Zona 3: Nada más bajar, coge el **diente de oro** y ve a la casa de la izquierda para conseguir la técnica de Surf. **Objetos:** MT 32 Doble Equipo, Máx Poción y Máx Revivir.



POKéCONSEJOS

- El tiempo en el safari se contabiliza dependiendo del número de pasos que demos.
- Si quieres que todo se suceda más rápidamente, utiliza la bici.
- En el agua tendrás tiempo ilimitado.



#084 DODUO



#049 VENOMOTH



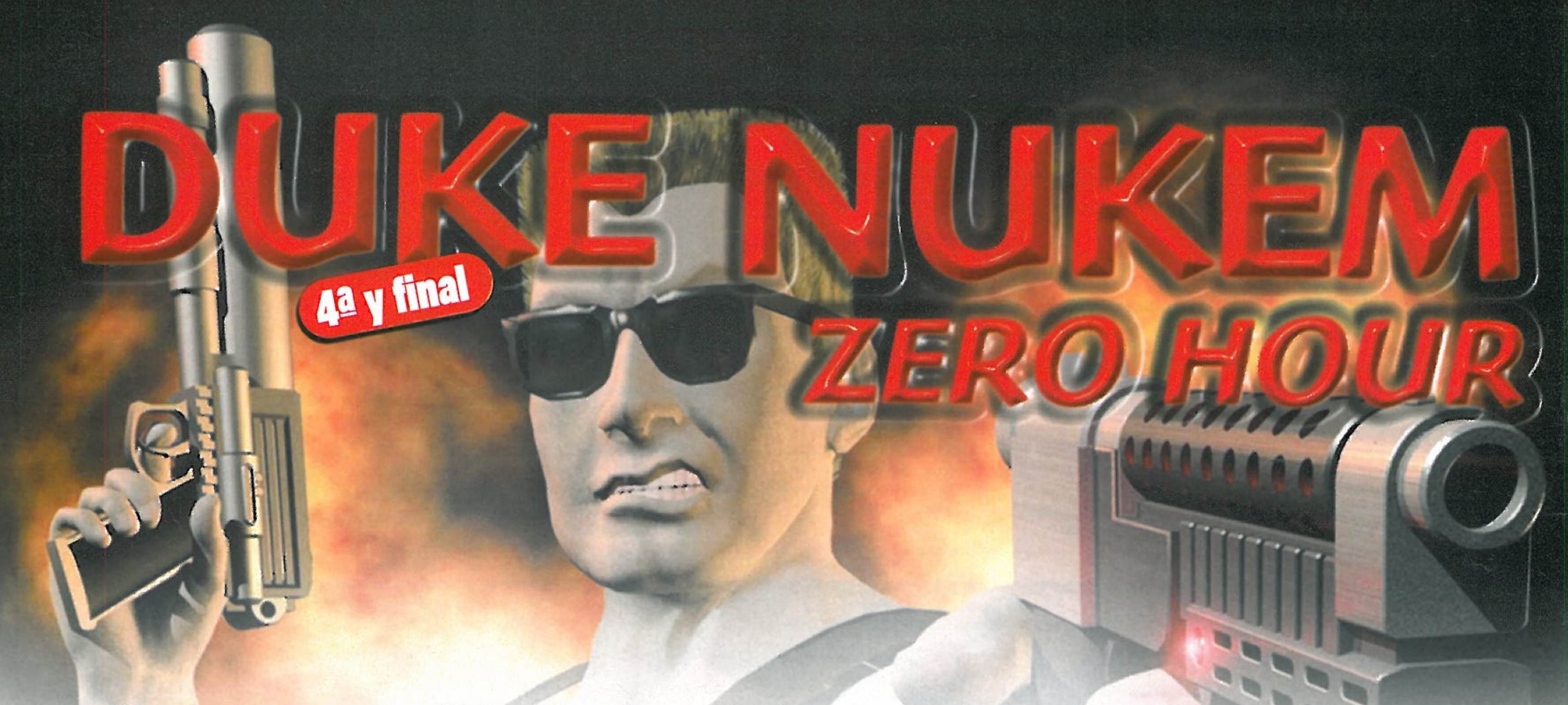
#046 PARAS



#115 KANGASKHAN



#128 TAUROS

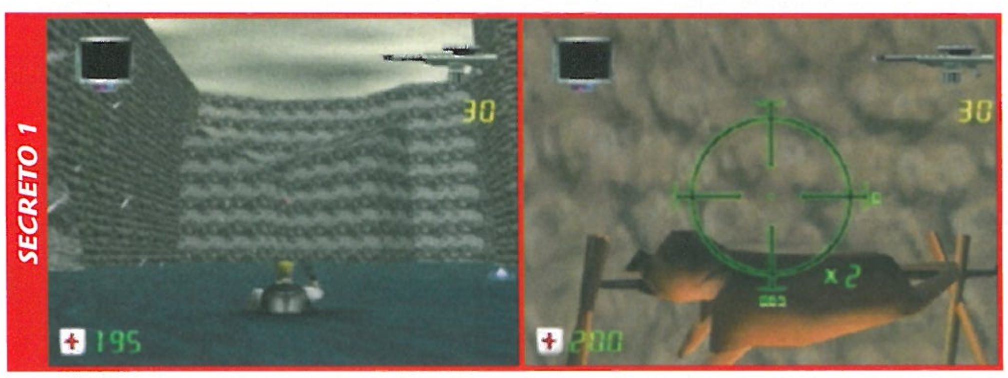


Bueno, es vuestra última oportunidad de ir de chulitos por la vida sin que nadie os pegue una colleja. En estas páginas os ofrecemos la última tanda de secretos y señoritas rescatables de los niveles finales, además de unas copichuelas de gaseosa para celebrar que esto se acabó... ¡y seguimos vivos!

FASE 17 THE RACK

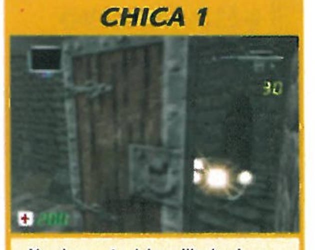


SECRETO 1



Al comenzar la fase, dirígete a la **zona opuesta a la puerta de entrada** del castillo. Cuando estés casi en la pared, sumérgete en el agua para localizar una **grieta**. Tira una bombita y entra. Notarás un cierto olor a gorrino, pero oye...

CHICA 1

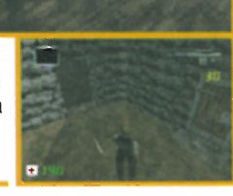


Abre la puerta del pasillo donde se requiere la **Cyborhead** y mira a tu espalda. Verás a la chica y un Atomic Health.

SECRETO 2



Entra en la **habitación contigua a la de la chica 1** y pulsa acción en la armadura. Sal y corre por la rampa abajo, para entrar en la siguiente habitación: secreto.



SECRETO 3 y CHICA 2



En una de las habitaciones donde tienes que usar la **visión nocturna**, busca una **grieta para romper**. Y rómpela, que hay que dártelo *mascao*.



FASE 17 THE RACK

CHICA 3



Está en una **habitación cercana a la de la chica 2**. Busca, no compares, que luego se pone celosa, y rescátala con una sonrisa en los morros.

SECRETO 4



Antes de utilizar la **Courtyard Key,** déjate caer en el **roto que hay entre la roca y la arena** de esta imagen. Un poco absurdo, pero no deja de ser un secreto. Además hay **Doctor's Bag.**

SECRETOS 5 y 6



Entra en la **biblioteca** e intenta **mover todas las estanterías.** Qué, no sale, ¿no? Es que sólo se mueve las que te dan secretos. Venga, no te nos enfades por la bromita y coge el Atomic Health.

SECRETOS 7 y 8



Pulsa **acción en el escudo que hay en uno de los pasillos**, y la falsa columna se abrirá ante ti. Entra, recoge lo que te han dejado los reyes magos y déjate caer por la ventana (¿tan malos eran los regalos?). Caerás en la **azotea donde está el Volt Cannon.**

CHICA 4



En los pasillos de la parte superior del **Centro Destructor,** en una esquinita, rodeada de empedrado que da claustrofobia verla, te encontrarás con la cuarta mujer.

CHICAS 5 y 6



Al salvar a la anterior chica, verás un **pasillo con dos habitaciones.** Entra, saluda a los señores con unas salvas en la tripa, y sal triunfante con las dos nenas.

FASE 18 GOING DOWN

CHICA 1



Está en el **excusado de un camerino del Titanic.** Enciende las luces y verás, a lo lejos, una estatua divina.

SECRETO 1



Cuando reviente la puerta y salgan las arañas, **entra y lanza una bomba a la derecha del rayo de energía.** Aunque no lo veas, allí hay una **grieta.** Acaba con las arañas y esporas y recoge los objetos.

SECRETO 2



Al llegar a la cocina, ve hacia los **cuchillos** que hay colgados y pulsa acción delante del **bote de curación.** Una pared se abrirá y conseguirás también **Diving Helmet.**

CHICA 2



Sube por las escaleras y, **en la parte opuesta al reloj,** verás a la susodicha por los suelos.

SECRETO 3



Pasa por debajo de la luz que hay en la piscina y corre al **área de descanso.** Allí una **falsa pared** se está abriendo. Entra y recoge.

CHICA 3



Finiquita a la quimera y avanza a la derecha. Sí, ahí, en la habitación, está la chica. La ves o no, que estás cegato.

FASE 18 (continuación) GOING DOWN

CHICA 4



Al salir de la habitación del rayo de energía, no te dirijas al ascensor: ve por el pasillo de la derecha. **Acaba con unas esporas y unas arañas y salva a la nena.**

CHICA 6

Mata a los dos lagartos que salen de entre las cajas y consigue a la chiquilla.



CHICA 5 y SECRETO 4



Al terminar con la **última quimera,** avanza por el pasillo que hay entre las cajas apiladas hasta encontrar una **"frágil"** enfrente. Rómpela y consigue chica, secreto y Atomic Health.

CHICA 7 y SECRETO 5



Detona el barril para hundir el Titanic (ahora ya sabemos quién fue el culpable), sube por el ascensor y ve hacia la habitación que antes estaba cerrada. **El agua se ha llevado la puerta y ahora puedes entrar.**

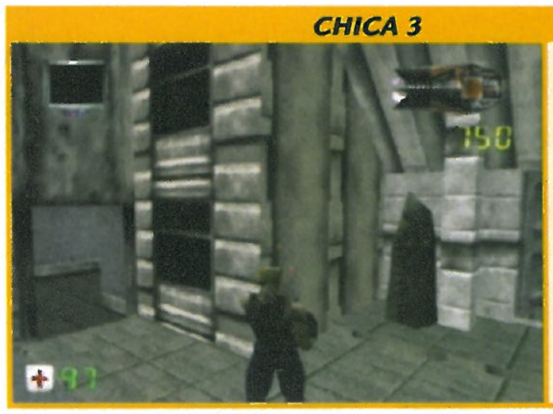
FASE 20 THE BROTHERS NUKEM

CHICA 1



Al terminar con los enemigos de la planta de arriba del parking, **busca en una puerta de "SALIDA" a la chica.** No hagas chistes zafios con los dos últimos sustantivos

CHICA 3



Tras acabar con el contendiente, busca **cerca de una puerta a la tercera dama.** Viene tapada, pero es ella, sin duda.

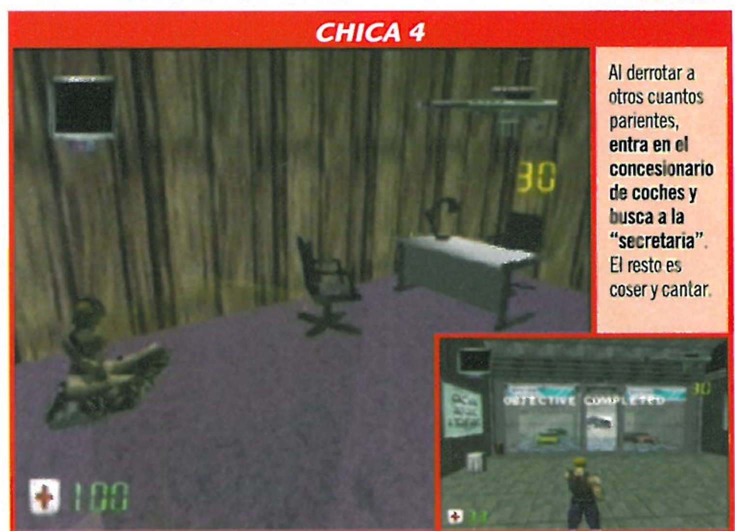


CHICA 2



Al acabar con tus dos primeros hermanos, **callejea entre estos dos edificios** para encontrar a la chica. Sí, está junto al grafiti.

CHICA 4



Al derrotar a otros cuantos parientes, **entra en el concesionario de coches y busca a la "secretaria".** El resto es coser y cantar.



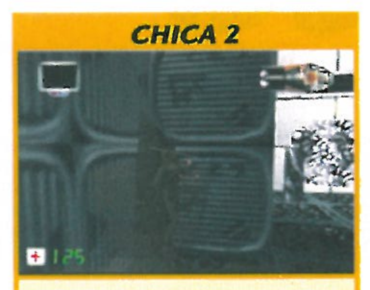
FASE 21 — ALIEN MOTHER

CHICA 1



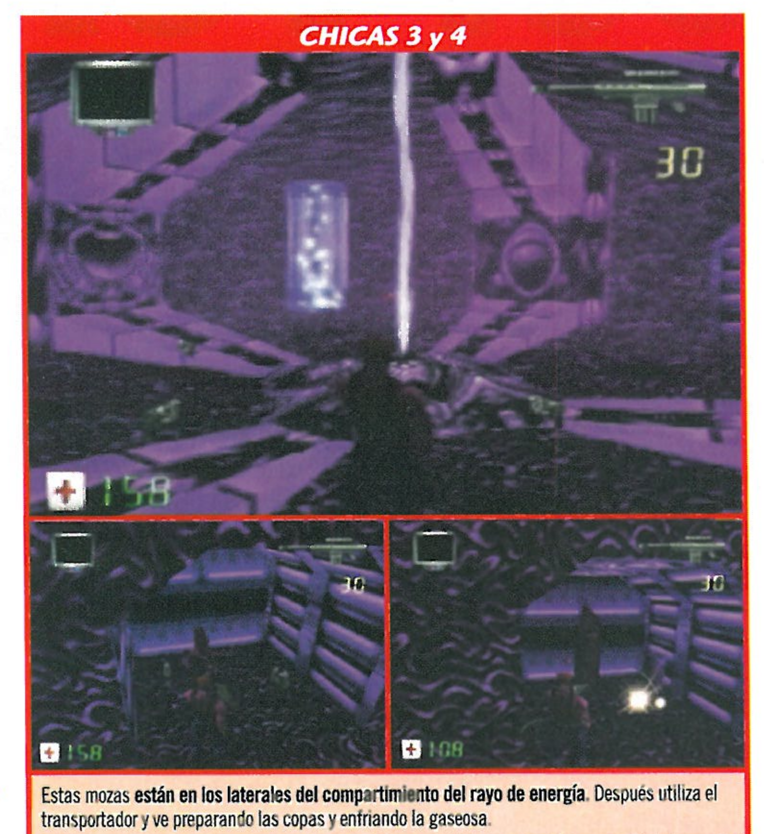
La encontrarás a la **izquierda,** antes de llegar a la puerta donde se encuentran las quimeras.

CHICA 2



Cuando consigas el **BIO EMITTER** para quitar la pantalla de protección de la puerta que hay en la **sala de teletransportadores,** entra y salva a la chica.

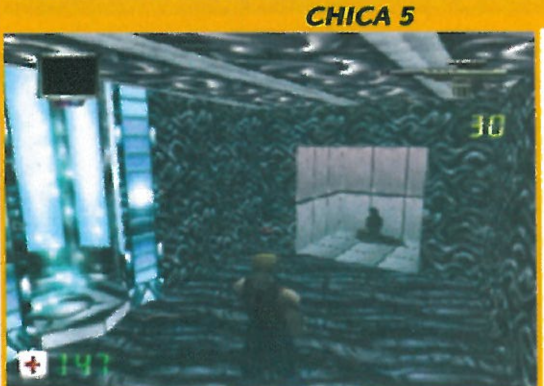
CHICAS 3 y 4





Estas mozas **están en los laterales del compartimiento del rayo de energía.** Después utiliza el transportador y ve preparando las copas y enfriando la gaseosa.

CHICA 5



Al **usar el teletransportador** que hay en "chicas 3 y 4", acaba con los pesados de tus enemigos y salva a esta última delicia del juego, tan mona ella. Sal de la fase y... ¡ENHORABUENA, MAJO! ¡Ya sólo te queda encargarte del enemigo final! ¡Esa gaseosa!

Jet Force Gemini

2ª PARTE

Segunda entrega de la guía del mejor insecticida que hemos probado nunca. Mizar, échate a temblar porque Nintendo Acción te sigue los pasos de cerca.

7 ICHOR

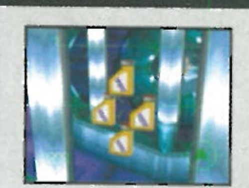
1. Base militar



Colándote en el **complejo militar** por la ruta superior de la segunda pantalla, llegarás a una sala con las **bengalas y el rifle.**



Entrando luego por abajo, no olvides **destrozar los cristales de la primera sala** y colarte por la puerta que hay tras ellos.



Lo importante en la **misión de Floyd es coger todos los grupos de cuatro latas.** Sitúa la mira entre ellas y acelera. No falla.



Los **primeros Tribals** se encuentran al lado de la plataforma desde la que nos dispara un enorme **Drone,** en la siguiente sala.



Y en esa misma sala, bajando la pendiente, se encuentran **otros dos Tribals** esperando un alma caritativa. Pobrecinos.



La sala contigua esconde un tribal sobre la puerta de entrada. **Necesitarás el jetpack, y hay un recargador por ahí.**



No olvides tampoco al que **está en las alturas junto al francotirador.** El restante está en el suelo, en la esquina izquierda.



Lupus es el único que puede rescatar todos los Tribals de Ichor. Un vuelo en la siguiente sala y estos dos ya son tuyos.



Además, **el can resulta muy útil** para sobrevolar las plataformas y salvar dos osos más sin liarte la cabeza con interruptores.

En la **sala de las plataformas móviles** vuela hasta la tubería y recoge **una pieza** de la nave.



Más tarde, entra por la puerta de la derecha y quémate un poco las patas para **tocar el tótem.**

2. Perímetro



Entra en el perímetro con la llave azul. En la tercera pantalla, tras las prácticas de tiro, introdúcete al llegar por un **hueco a la izquierda** y salva un par de Tribals.



Aprovecha el tubo para pillar por la espalda a los ametralladores y vuelve a salir por donde entraste. **Recoge a este tímido Tribal en un rincón a la derecha,** antes de girar.



Hay otros Tribals en esa misma sala subidos a estas estructuras. **Recarga el jetpack** y no te olvides de ellos. Aún queda otro por el suelo. No le hagas el feo y rescátalo.



Transfórmate en insecto para entrar al garito donde las hormigas más modernas van a mover las antenas.



Haz **funcionar la máquina de la derecha** consiguiendo el **chip en la misión de Floyd** de esta fase. Hay premios por ganar.



Pídele algo al "pincha", **acércate a la barra, estalla la cabeza del camarero** (las demás ni se enterarán) y rescata al par de Tribals que campan por allí. Recomendamos para este pasaje la tercera canción de Fernando, le da ambiente.





8 SPAWNSHIP

1. Transporte



Recoge en la entrada de la fase la **ametralladora y el cañón de plasma**. También hay por allí un **cargador de energía, tokens, potenciadores,...**



Déjate caer (con Vela) en la siguiente sala para ir a parar a este complejo. Entra en cada puerta para recoger los Tribals que por allí campan y reventar unas hormigas.



Entre las salas de ese complejo se encuentra ésta, que contiene un **par de Tribals escondidos entre las cajas**. Sálvalos antes de disparar a los Drones volantes.



Ahora vuelve al lugar por el que te dejaste caer y **bucea para encontrar la entrada de una zona del nivel a la que sólo Vela puede acceder**.



Tras un par de salas, llegarás a ésta, donde nos esperan **tres Tribals**. Dos de ellos están sobre la puerta de entrada, y para llegar al tercero necesitaremos usar el **jetpack**, porque se ha subido a una caja bien alta.



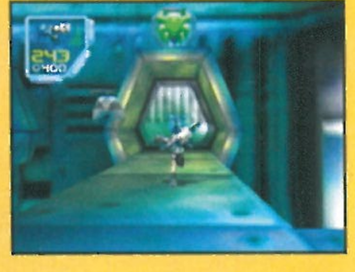
Volviendo al camino principal, en la misma sala donde te dejaste caer, salva al pequeño oso que espera sobre una puerta. Vuelve luego a subir a la pasarela superior y sigue adelante.



En la **primera sala con plataformas, salva al tribal** que hay a la izquierda de la puerta de entrada y desespérate intentando cruzar por las plataformas, ya que no hay recargadores de jetpack en la pantalla. Sí, Lupus puede volar, pero **sólo Vela puede salvar a todos los Tribals**.



En la segunda sala con plataformas, mira a tu izquierda para encontrar una **entrada pegada a la pared**. Un salto habilidoso o la utilización del perro solventarán el problema y **llegarás a un tótem**.



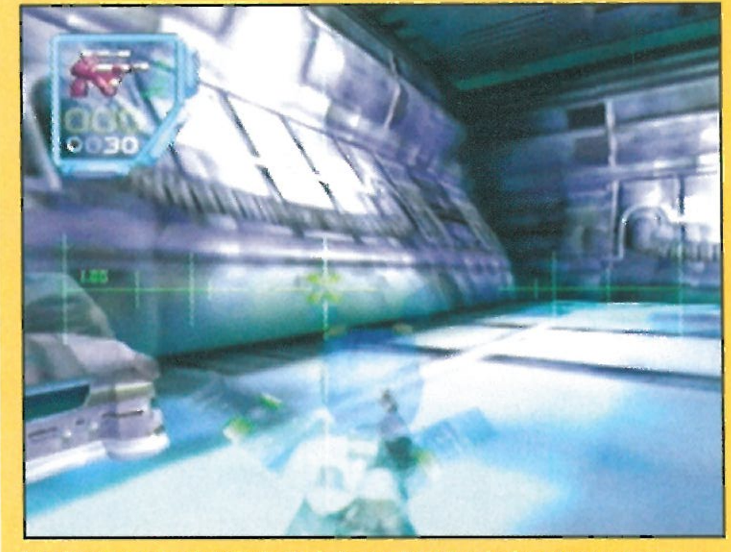
En la sala de las pasarelas en forma de rejilla entra por la puerta con la **llave verde** y prepárate para enfrentarte a **descargas eléctricas**. Estudia la forma en que aparecen y cruza midiendo el tiempo.



Llegarás hasta estos cuatro Tribals que esperaban empapados la llegada de alguien sin antenas. **No te dejes los Tokens de Mizar** por ahí, que igual los necesitas luego, irresponsable.



Al llegar a la sala con francotiradores en sendas tuberías, lánzate abajo sin pensarlo y rescata a los tres Tribals, porque si tardas un poco un Ninja Drone que campea por allí se los cargará sin ponerse ni colorado.



Introdúcete ahora **por las tuberías desde las que disparaban los francotiradores** y recoge la **llave amarilla y el rifle de francotirador**, items muy útiles ellos. Luego tira derechito hasta el final de la fase que todavía tienes que volver con Juno.



Lleva al muchachote hasta el final de la fase, a la **sala inundada de lava**, y aprovecha su capacidad para chamuscarse los pies sin quejarse. **Cuélate por un hueco en la pared, a la izquierda**.



Tras ponerte ciego a potenciadores para casi todas las armas, **recoge la llave del incubador de Juno**. En la estructura circular de fuera puedes encontrar el **zumbador experimental**, mucho ruido y pocas muertes.

9 RITH ESSA

1. Acantilado



Planea con Lupus hasta un saliente situado a la derecha del camino que sube. Recoge allí un **potenciador de energía** y, tras la puerta, los **misiles buscadores,** fieles amigos de la carnicería gratuita.



Agarra a Juno e introdúcete por la puerta con la **llave azul**. Cogiendo el camino de la izquierda en la primera bifurcación podrás salvar un par de Tribals de los buenos, blanditos, peludos, repelentes...



A la izquierda, antes de salir, hay una sala con Tribals que están siendo sobrevolados por varios Drones. Sálvalos aunque te dañen (como en este caso) porque la caída de los Drones podría matarlos.



Recoge luego a este par de montañeros que andaban perdidos por las alturas del tema y déjate caer para volver al camino principal. Si tienes un rato, admira las vistas y respira hondo desde allí arriba.



En un recodo de la ruta con el despeñadero a tu izquierda encontrarás un **trío de Drones** que asustan con sólo intuirlos. Ten cuidadito al despedazarlos porque detrás esconden un par de Tribals.



Las **granadas de fragmentación** están junto a la cabaña de Fernando, que espera su revista especializada (suponemos en qué) con verdadera ansiedad. **La caseta del perro está repleta de gemas.**



Si buceas con Vela bajo la cascada que está antes de llegar a la cabaña de Fernando podrás **activar otro tótem**. En este caso habrás **desbloqueado el escenario de túneles en el modo multijugador.** Hale, a pasarlo bien con los coleguitas.

2. Subida



Este par de pobres Tribals está en medio de la fiesta nada mas entrar en la fase. Primero salvar y luego disparar, ya sabes. **Acaba luego con los francotiradores y posteriormente con el Drone grandote.**



La misma operación tendrás que llevar a cabo en esta sala. **Pon a salvo a los Tribals de abajo y luego limpia la zona.** Según subas, salva al último.

3. Interior



Al empezar, esta atractiva (suponemos que para ellos lo será) **Tribal nos hace señas** con las pezuñas para que la salvemos. Ya sabéis lo que se hace con las damas en apuros, ¿no? (No, no, la cabeza la coleccionaremos luego, no te preocupes).



En un **recodo del camino podemos salvar otro Tribal.** Está un poco más adelante, cruzado el puente, a la izquierda.



El siguiente Tribal está **junto a un buen puñado de Tokens,** antes de subir las escaleras que llevan al puente. **Recolecta monedas,** que siempre está bien.



El **último del nivel está arriba,** antes de salir. Si se cruza algún enemigo, ya sabes qué es lo primero. (Que te digo que no, que las cabezas de Tribal, luego).



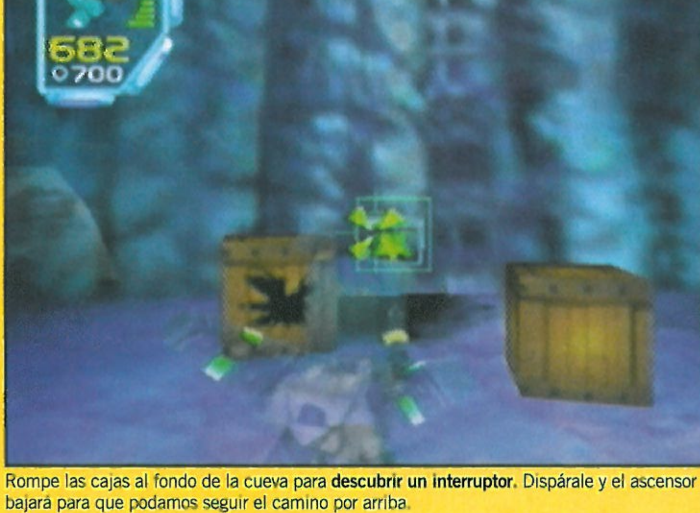
4. Mina



Al entrar encontrarás a cuatro atareados Tribals excavando la roca. Libéralos de su esclavitud, pero recoge el fruto de sus esfuerzos, esas **joyas azules** tan bonitas.



En la **siguiente caverna** esperan otros tres Tribals trabajando a muerte en la mina, bajando los peldaños. La misma operación de antes da buenos resultados.



Rompe las cajas al fondo de la cueva para **descubrir un interruptor**. Dispárale y el ascensor bajará para que podamos seguir el camino por arriba.



En el ascensor que tiene agua debajo, lo que tienes que hacer es **recargar el jetpack y subir por el hueco**. Arriba esperan **dos Tribals y un tótem que activa el Tribal hembra** en el modo multijugador.



Salva a este perezoso Tribal (no lo veo yo trabajar) antes de subir al **tercer ascensor, el que lleva a los puentes de madera**. Cuidadito con el precipicio, que si nos caemos ya no hay remedio.



Para activar el susodicho ascensor habremos de **cargarnos las cajas de turno y disparar, subidos en él, al interruptor**.



Mira siempre tras las columnas en todas las salas. Hay muchos Tribals asustados que se esconden tras ellas y es frecuente dejarse alguno que otro. Lo lamentarás, más tarde o más temprano.



Transfórmate en Tribal y ve a visitar a Fernando, que está también en la mina, para que **te entregue otra pieza de la nave**. De paso te enterarás de que es un traidor, tratante de esclavos, y embaucador.



Si sigues adelante por el camino donde se encuentra el transformador podrás rescatar a este **último tribal en un pasaje lleno de energía**.

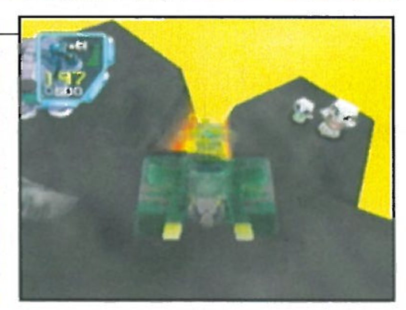
10 ESCHEBONE

1. Aproximación





Hay **montones de energía en la siguiente pantalla,** de modo que te puedes permitir recibir daño mientras salvas a los Tribals. Después, dales matarile a los Drones.



Antes de entrar en el alien, salva este par de Tribals y recoge las granadas que están al ladito. Después, pégale un granadazo al alien en la boca para que estire la lengua.

Recorre el perímetro de la primera sala para rescatar a los dos primeros Tribals de la fase. Esta vez te dejaremos que acabes antes con los Ninja Drones, ya que no suelen atacar a los Tribals en esta fase.

2. Tórax



Sal entre las costillas del alien para **recargar tu jetpack y subirte al lomo.** Luego tírate por los huecos para rescatar un par de Tribals. Pon tu munición a tope con la **infinidad de recargadores** que hay.



Los primeros Tribals están bien lejos, tras **cruzar cuatro puertas de fuerza vital** (no vayas aún por las de la llave roja). Allí, en la esquina del fondo a la izquierda te esperan los dos oseznos.



De nuevo hay una zona a la que **sólo Vela puede acceder y está en este lago. Bucea para entrar por la cueva subacuática,** más o menos donde te enseñamos en esta pantalla, muy ilustrativo.



Los primeros dos Tribals de esta zona vienen acompañados de una **utilísima llave azul.** Rescátalos y de vuelta al agua, majete. Eso sí, con la citada llave en tu poder, que te va a venir de perlas.



La **revista especializada también se esconde en estas cuevas.** Entrégasela a Fernando para que te **dé acceso a la mina en Rith Essa.** (Por los comentarios que hace al dársela, adivinamos el contenido).



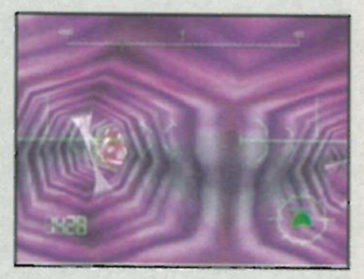
En la **bifurcación** del camino subacuático que sigue, ve **primero a tu izquierda** para rescatar a estos dos Tribals tan monos.



Y en este cráter con su lava y sus colmillos se esconden otros dos Tribals. Pasa por el borde con cuidadito y otro tema solucionado.



Recoge la **llave magenta** necesaria para salir y no olvides a la pareja de Tribals que hay debajo antes de entrar por la puerta de fuerza vital que lleva a la **misión de Floyd.**



En la misión de Eschebone, lo más importante es **decidir la ruta a seguir,** ya que tendrás que **recoger todas las cadenas de ADN si quieres optar al premio.**

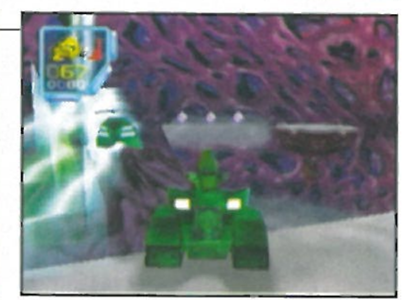


También es bueno **disparar continuamente para romper los cristales** antes de llegar a ellos. (Para estar en el intestino de un alien, que limpitos los tienen, oiga).

3. Córtex



En la segunda bifurcación, **el camino correcto es el de la izquierda,** que nos permite recoger otros dos Tribals, además del de la bifurcación.

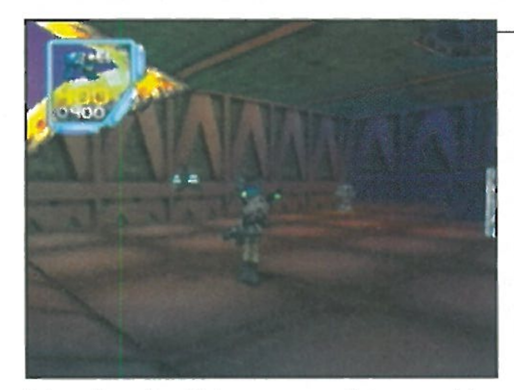


Ascendiendo por las plataformas situadas junto al cerebro del alien podremos llegar al **tanque de oxígeno de la nave,** pieza importante a la hora de respirar en el espacio exterior.

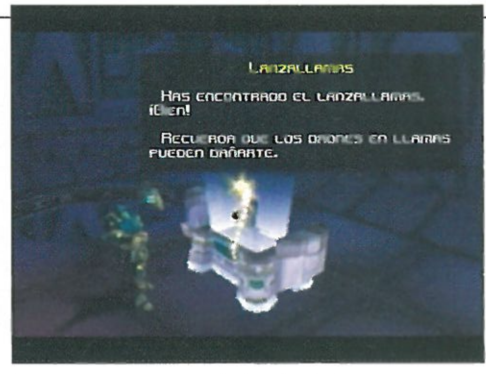
Al córtex **se accede desde el lomo del alien, al comienzo del tórax.** Ve por la derecha en la primera bifurcación y recoge un par de Tribals. **Estudia los movimientos de los impulsos cerebrales del alien** para cruzar.

11 SPACE STATION

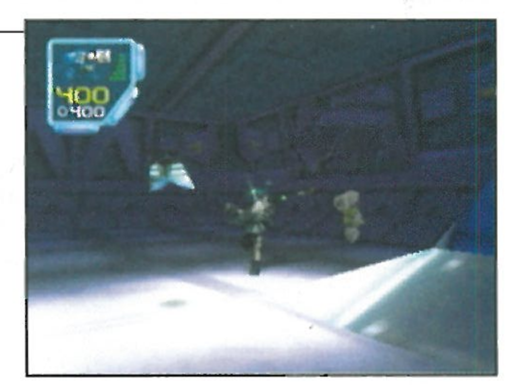
1. Nave abandonada



Date media vuelta y **déjate caer para acceder a un complejo donde puedes encontrar cuatro Tribals.** Usa las cajas para subir de un piso a otro y cuidado con tocar la nave al volver.



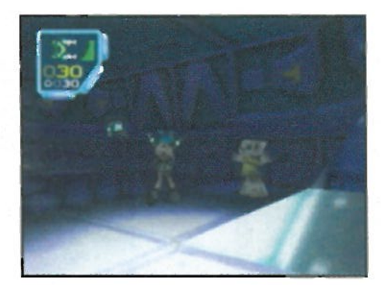
En nuestro paseo por la parte derruida de la nave encontraremos el **lanzallamas, arma terriblemente divertida y espectacular aplicada a las hormigas.**



En el siguiente complejo **ve primero por el piso superior** para salvar a un Tribal y coger potenciadores que andan esparcidos. **Baja luego por el primer hueco** en el suelo.



Sí, a éste nos referíamos. **Tírate y salva un Tribal allí y otro en el pasillo.** Después dirígete al ascensor.



Arriba de nuevo, podrás salvar este Tribal y tirarte por el hueco para **activar el tótem.** Con el podremos jugar **batallas multijugador en la nave abandonada.**



En el nivel inferior, **corre hacia los Tribals nada mas salir.** De otra manera, nuestro propio fuego los matará, ya que las hormigas se cruzan.



En ese mismo piso, a la izquierda, puedes encontrar otra sala con dos Tribals más para la colección. **No merece la pena bajar al último piso, está llenito de bichos.**

12 WALKWAY

1. Cima



Para **salvar a la mayoría de los Tribals necesitarás el jetpack.** Salva al primero y sube a la torre para **activar el tótem.** Vuelve y recarga el jetpack.



Otros dos Tribals están en **repisas a los lados del edificio central.** Mide bien el vuelo o la caída es segura, majete.

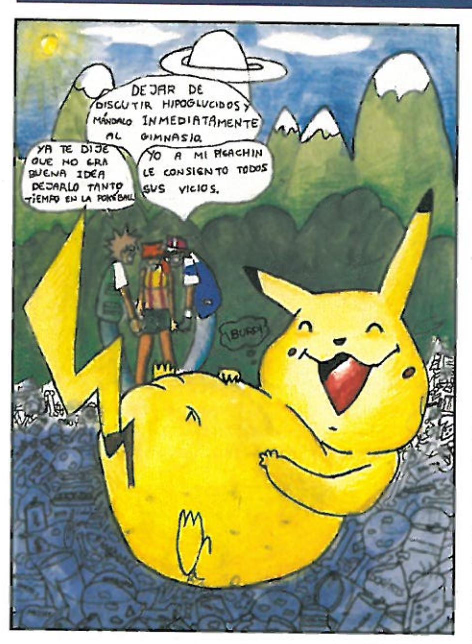


La **carga máxima del jetpack es bastante escasa,** de modo que haz **vuelos cortos hasta llegar a la plataforma del final.** Salva al Tribal y vuelve utilizando otra vez vuelos cortos.



Entra en el edificio y **usa la palanca para abrir la trampilla.** Ármate bien porque abajo, ademas de los dos últimos Tribals, te esperan un montón de Drones armados hasta las antenas.

El dibujo del mes





Daniel Groña Pérez

(La Coruña)

¿Cuáles son los efectos de dejar a un Pokémon demasiado tiempo en la inactividad? Daniel lo ha reflejado en este dibujo que tiende al estilo Super-Deformed, más que por intención, por el tripón que luce el feliz "Pikachín" tras ingerir unas trescientas toneladas de "zampa rápida" envasada. Para que Dani se quede igual de feliz que su malcriado Pokémon le enviamos un abrazo, trescientas toneladas de polisacáridos en canal, y el mando de N64, claro...

Resultados del Test (número 90)

Ha habido respuesta contundente a la pregunta que os hacíamos en el número anterior. La mayoría de vosotros prefiere esperar a lanzamiento de Dolphin. Hay mucho que jugar en Nintendo 64 todavía.

SOBRE EL RETRASO DE DOLPHIN

PUEDO ESPERAR, DE MOMENTO TENGO SUFICIENTE CON MI N64	60%
ME FASTIDIA PERO LA COMPRARÉ	14,4%
COMPRARÉ OTRA	0%
ESPERARÉ A QUE SALGAN TODAS Y ENTONCES DECIDIRÉ	26,6%

¿HAS PROBADO ALGUNA VEZ UNA GBC CON MANTEQUILLA? INTENTA PREPARARTE UN BOCATA MIENTRAS JUEGAS Y DÉJATE LLEVAR

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes hablamos de:

¿QUÉ OS PARECE QUE GBC RECIBA CONVERSIONES DE OTROS SISTEMAS, E INCLUSO DE OTROS TIEMPOS ?

Este mes nos gustaría saber si os decantáis por los juegos novedosos, o si por el contrario confiáis en la seguridad de un título de calidad contrastada. Esto vale tanto para Game Boy Color como para Game Boy Advance, que a buen seguro recibirá un montón de conversiones de grandes juegos de Super Nintendo.

Escríbenos una carta o tarjeta postal a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2ª. 28020 Madrid. O por e-mail: ***sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es***

LA CARÁTULA OCULTA

Descubre a qué juego pertenece esta carátula. No te dejes llevar por las apariencias y concéntrate en la imagen.

• PISTA:

¿¿Qué es eso??, ¿es un ave, es un mono? ¡¡no!! es alguien que se va por las ramas...



Irene Castro Camon
(Barcelona)

¿QUÉ FAMOSA COMPAÑÍA ABRE SU PÁGINA WEB CON ESTA IMAGEN?

Pista: Japonesa. Los chavales llevan camisetas con los colores del logo.



POKéPASATIEMPO

Demuestra cuánto sabes de Pokémon y adivina qué criatura se esconde tras esta imagen. PISTA: Aparece en "Pokémon: La Película", y es muy malo.



ZONA ZERO

A VECES LLEGAN CARTAS...

"DE OTRO PLANETA"

Atención: Se Busca

Kit de supervivencia para pods, con extintor (por si a alguien se le "escapa" una llamarada) + Escopeta modelo "Resident" + Cerebral Bore modelo "Turok" + AR-33 y KF-7 Soviet modelo "Golden" + Motores de recambio modelo "Ferrari F-1". Todo por menos de 20.000 Tugruts (Gastos de Hiperespacio incluidos)

Enviar a: Anakin Skywalker
C/ Vader, nº27
17.320 Mos Espa, Tattoine

Daniel Guerrero Bragulot
(Tossa de Mar, Gerona)

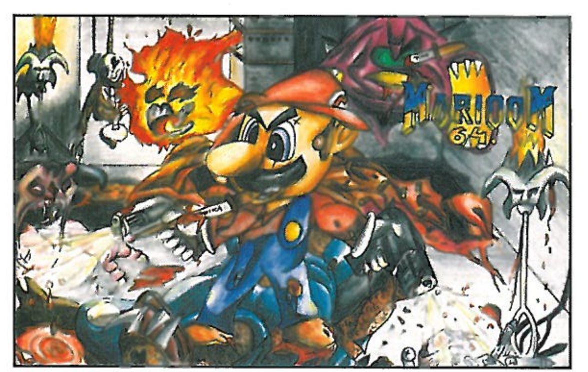


Luis Timoner Llorens
(Alicante)



Sergio Martín Tornell
(Murcia)

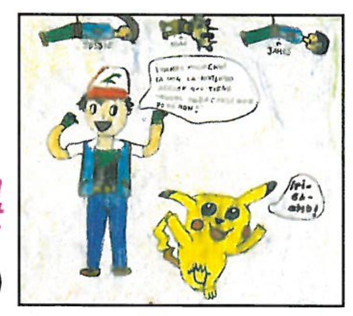
¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!



Adrián Sánchez Ayuso
(Guadalajara)



Ángel Monreal Clavería
(Zaragoza)



Marta Canet
(8 años, Barcelona)

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Dices que te sabes todos los Pokémon, ¿verdad?... Vamos a comprobarlo. Encuentra las seis diferencias existentes entre las dos imágenes, y sólo entonces te creeremos.





¿Test?

Como habréis visto están saliendo un montón de buenos juegos para Game Boy Color. Este mes os proponemos elegir. Decidir cuál de estos títulos os compraríais u os habéis comprado ya.

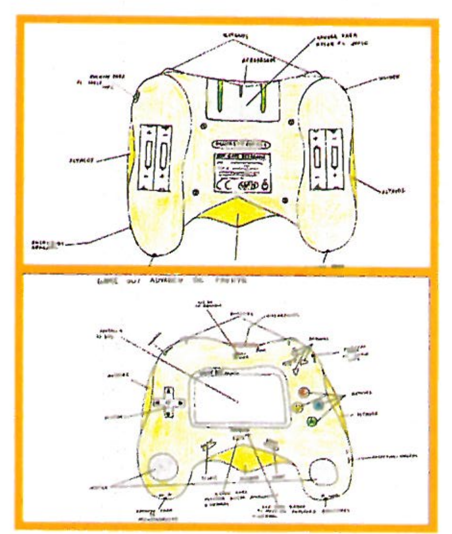
- ☑ WARIOLAND 3
- ☑ RAYMAN
- ☑ POKéMON
- ☑ METAL GEAR SOLID
- ☑ TOMB RAIDER
- ☑ MARTIAN ALERT

*Elige uno y envíanos tu respuesta en una tarjeta postal a la dirección que aparece en el staff de la revista (página 4), o a través del correo electrónico, a **elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es** En el próximo número te contaremos los resultados.*

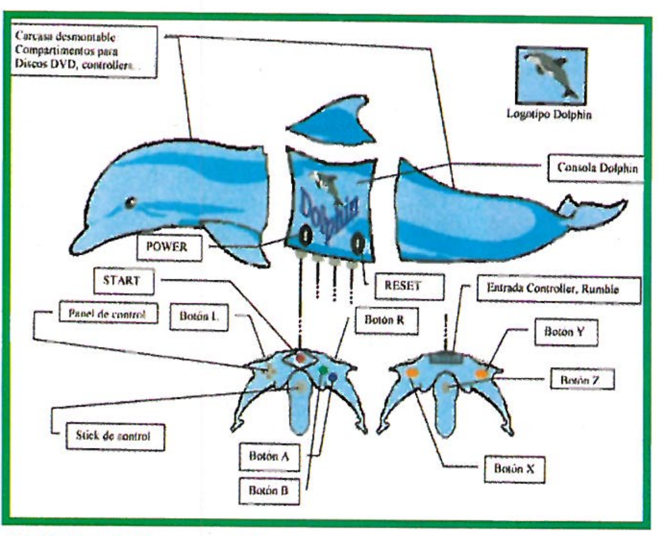
¿DE QUÉ JUEGO HABLAMOS SI OS CONTAMOS QUE EL PROTAGONISTA ES UN HÉROE CONSAGRADO, QUE TU OBJETIVO ES EVITAR UNA GUERRA NUCLEAR, QUE ES PARA GAME BOY COLOR Y QUE HA SALIDO ¡YA!?

DOLPHIN Y GAME BOY ADVANCE, VUESTRA PARTICULAR VISIÓN

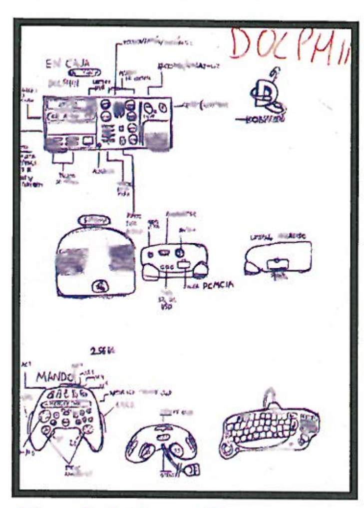
Todos estamos impacientes, claro. Nintendo está preparando dos nuevas consolas, y echar a volar la imaginación es algo que todos tendemos a hacer. Pero dibujar lo imaginado es algo más costoso, por eso, viendo la cantidad de diseños que nos han llegado y su calidad, nos hemos decidido a publicar los más originales y completos en esta página. Miradlos detenidamente, porque hay algunos que merecen aplauso y ovación.



Adrián Delgado Diana
(Terrassa, Barcelona)

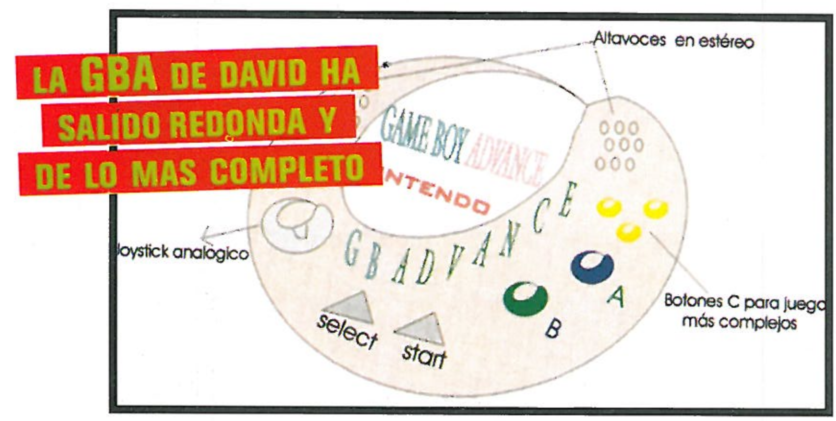


Pablo Gómez Prieto
(Alesanco, La Rioja)



Daniel García Rodado
(Fuenlabrada, Madrid)

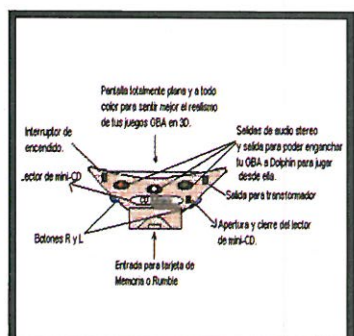
LA GBA DE DAVID HA SALIDO REDONDA Y DE LO MAS COMPLETO

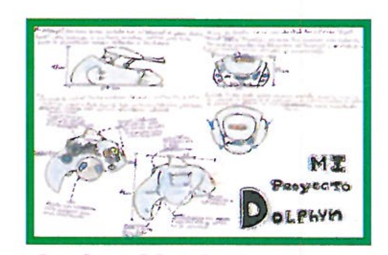


David de la Paz Morgado
(Alcántara, Cáceres)



Víctor Arregui Falcón
(Zaragoza)





Javier Algaba Jiménez
(Sevilla)



BUENA IDEA LO DE INCLUIR LA GAME BOY CAMERA EN TU DISEÑO. TOMA NOTA MIYAMOTO

Mario Maceiras Dosil
(Lira, La Coruña)

¡¡SEGUID ENVIANDO VUESTROS DISEÑOS!!



Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡Están aquí!!!



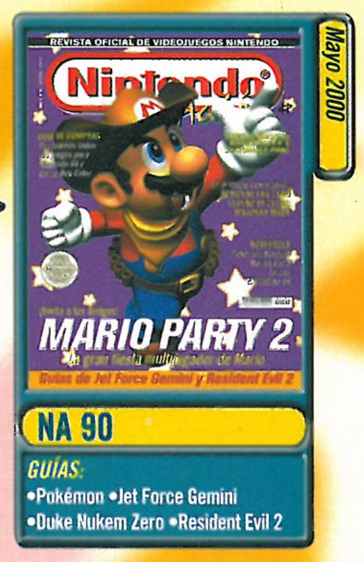


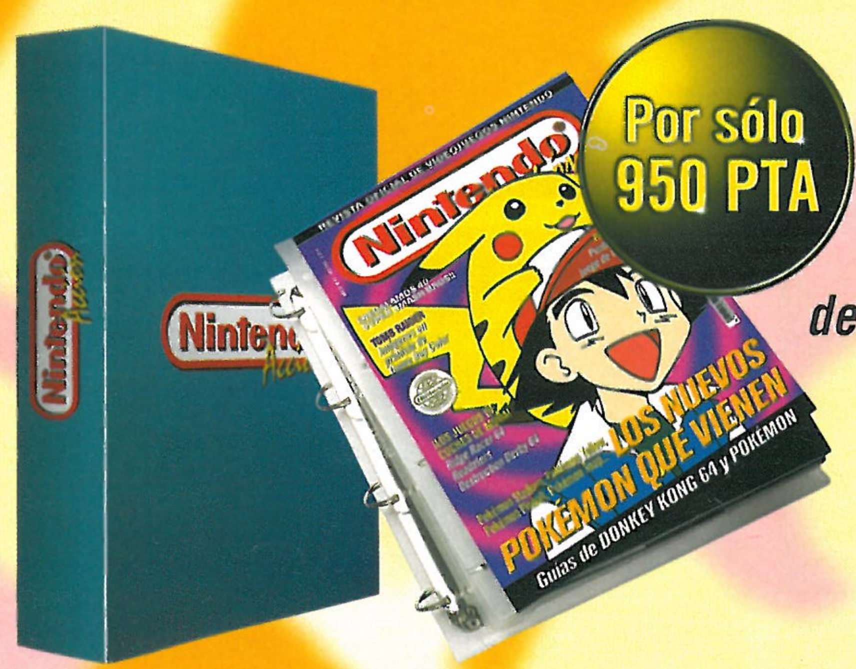












Por sólo 950 PTA

Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

✓ Todos los trucos funcionan ✓ Son los últimos disponibles

Trucos en clave Nintendo

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es Nintendo Acción. C/Pedro Texeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

GBC

Ready 2 Rumble

Luchar con los tres boxeadores secretos que esconde este juego es tan fácil como introducir estas combinaciones en la pantalla del menú principal, resaltando lo de Arcade Mode.

Kemo Claw
Izquierda tres veces, Derecha tres veces, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

Nat Daddy
(saca primero a Kemo)
Derecha tres veces, Izquierda tres veces, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda.

Damien Black
(saca primero a Nat)
Derecha, Izquierda, Derecha dos veces, Izquierda dos veces, Derecha tres veces, Izquierda otras tres veces.

Consulta Estrella

Antonio Pérez Esteban

Tiene aún algunas dudas con Rogue Squadron que pueden servir para refrescar la memoria a más de uno. Lo primero es decirte que, manejando un bonito AirSpeeder y utilizando el cable remolque, la forma de hacer caer a los AT-AT es dar tres vueltas completas alrededor de sus cuatro patazas. Si lo has hecho bien, verás que el cacharro cae de "morros" en una bonita escena con cinematográfica cámara. Lo segundo, los passwords se introducen en la pantalla de passwords, obviamente. ACE, CHICKEN, CREDITS, etc... se introducen letra por letra. Sabrás que dan resultado si oyes un sonido que lo corrobora. De nada, hombre... De todas formas, bien podrías hacerte con el número 77 en el que incluímos el librillo con la guía completa, que nuestro trabajo nos costó, ¿verdad, Jimmy?

N64

Jeremy McGrath Supercross 2000

Todas las tonterías que se puedan hacer encima de una moto arriesgando el pellejo en balde se pueden hacer también en este juego. Para ello, mantén presionado el botón R mientras pulsas cualquiera de estas combinaciones.

- **Nac Nac**: Z.
- **Ni manos ni pies (¿y dientes?)**: Abajo, Z.
- **Sin manos**: Derecha/Izquierda, Z.
- **Side prone**: Arriba, Z.
- **Can Can**: A.
- **Recliner**: Abajo, A.
- **Cliffhanger**: Derecha/Izquierda, A.
- **Scorpion**: Arriba, A.
- **Can Can a un pie**: B.
- **Surfista**: Abajo, B.
- **Super Mac**: Derecha/Izquierda, B.
- **Rodeo**: C-abajo.
- **Suran Wrap**: Abajo, C-abajo.
- **Toe Clip**: Arriba, C-abajo.
- **Fender Grab**: C-izquierda.
- **Backflip**: Arriba, C-izquierda.
- **Comer Barro**: Cualquiera de los anteriores, pero sin saltar.







N64

Superman



Para todos aquellos fans acérrimos (pero de verdad, porque tal y como es el juego...) del hombre éste de pijama y capa, tenemos por aquí unos trucos que solucionan la vida.

Lo primero es pulsar **C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha** en ese orden en la pantalla del menú. Sonará una vocecilla si lo haces como corresponde. Después, en juego, pausa e introduce el código que quieras.

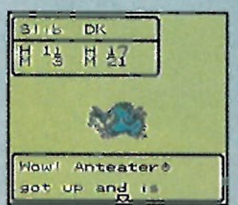
- **Heat vision**: R, L.
- **Superar los niveles**: C-arriba, C-abajo.
- **Rellenar la energía**: Z, R.
- **Supersoplido**: Z, L.
- **Supervelocidad y supervuelo**: R, Z.
- **Superfuerza**: L, Z.



GBC

Dragon Warrior

Para **salir del laberinto**, desde la pantalla en la que empiezas, ve **Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo e Izquierda**. Te encontrarás con Dark-Horn, el monstruo final de ese nivel. Por cierto, el cofre y el muñeco de Warbou son "de palo", no se pueden conseguir.





GBC

Spirou

Para avanzar un poquito más rápido en esta "cómica" aventura, te hemos conseguido estos **útiles passwords** con mucho sudor y lágrimas. Bueno, no es para tanto. El caso es que aquí está la clave para ver las cinco primeras fases.







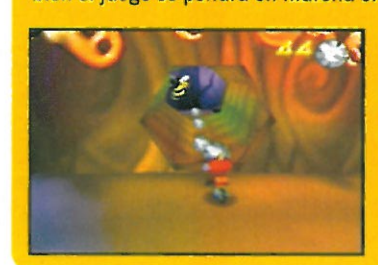




N64

Rocket

Todos los vehículos: Pausa el juego e introduce la secuencia **Arriba, Abajo, Z, R, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo.** Si lo haces bien el juego se pondrá en marcha él solito.





N64

Tony Hawk

Allá os llegan los movimientos especiales de todos y cada uno de los patinadores más molones y eso. Recordad que estos movimientos sólo son ejecutables cuando la barra del marcador está amarilla. Y ahora, ¡GO SKATE chavales/as!

Tony Hawk

- **The 900º:**Dch., Abajo, C-derecha.
- **540º & Board Varial:** Izquierda, Izquierda, C-izquierda.
- **360º Flip to Mute:** Abajo, Derecha, C-izquierda.
- **Kickflip Mc Twist:** Derecha, Derecha, C-derecha.

Bob Burnquist

- **Backflip:** Arr., Abajo, C-derecha.
- **One Footed Smith:** Derecha, Derecha, C-arriba.
- **Burntwist:** Izquierda, Arriba, C-arriba. Sólo ejecutable al borde de un halfpipe.

Geoff Rowley

- **Backflip:** Arr., abajo, C-derecha.
- **Double Hardflip:** Derecha, Abajo, C-izquierda.
- **Darkslide:** Derecha, Izquierda, C-arriba.

Bucky Lasek

- **Fingerflip Airwalk:** Izquierda, Derecha, C-derecha.
- **Varial Heelflip Judo:** Abajo, Arriba, C-izquierda.
- **Kickflip Mc Twist:** Derecha, Derecha, C-derecha.

Chad Muska

- **Frontfllip:** Aba., arr., C-derecha.
- **360 Shove It Rewind:** Derecha, Derecha, C-izquierda.
- **One Foot 5-0 Thumpin':** Derecha, Abajo, C-arriba.

Kareem Campbell

- **Frontfllip:** Abajo, Arriba, C-derecha.
- **Kickflip Underflip:** Izquierda, Derecha, C-izquierda.
- **Casper Slide:** Arriba, Abajo, C-arriba.

Andrew Reynolds

- **Heelflip to Bluntslide:** Abajo, Abajo, C-arriba.
- **Triple Kickflip:** Izquierda, Izquierda, C-izquierda.
- **Backflip:** Arriba, aba., C-derecha.

Rune Glifberg

- **Front Back Kickflip:** Arriba, Abajo, C-izquierda.
- **Kickflip Mc Twist:** Derecha, Derecha, C-derecha.
- **Christ Air:** Izquierda, Derecha, C-derecha.

Jamie Thomas

- **Frontfllip:** Abajo, Arr., C-derecha.
- **540 Flip:** Izquierda, Abajo, C-izquierda.
- **One Footed Nosegrind:** Arriba, Arriba, C-arriba.

Elissa Steamer

- **Judo Madonna:** Izquierda, Abajo, C-derecha.
- **Backflip:** Arriba, Abajo, C-derecha.
- **Primo Grind:** Izquierda, Izquierda, C-arriba.

Los mejores

*Os recordamos los **tres mejores trucos (a nuestro juicio)** que hemos publicado hasta la fecha.*

Resident Evil 2

En la pantalla de Load Game, introduce los siguientes códigos:
Invencible: Abajox4, Izquierdax4, L, R, R, L, C-arriba, C-abajo.
Munición infinita: Arribax4, Derechax4, L, R, L, R, C-derecha, C-izquierda.
Hunk: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierdax2, Derechax2, L, R, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda.
To-Fu: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierdax2, Derechax2, L, R, C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha.

Roadsters

En la pantalla de selección de corredor, pulsa el botón Z y sustituye el nombre del piloto por los siguientes códigos (respeta espacios, mayúsculas y minúsculas, o no funcionarán):
Car Radio: Convierte tu coche en uno de radio-control. Permite correr siguiendo la acción desde las cámaras de repeticiones.
FastBUCKS: Comienzas el juego con un cuarto de millón de dólares. Casi nada.
BigWheels: Ruedas de tractor.
Chopper: Verás la carrera desde una vista superior.
Smurfing: Todas las voces suben de tono.
Skywalker: Las ruedas se convierten en haces de luz y tu coche levita sobre la carretera.
Extra rez: modo Alta Resolución con Expansion Pak. Ve a opciones para cambiarlo.
Anyway: Desbloquea todos los circuitos en modo Reverse y Espejo.

Toy Story 2

Para comenzar en el nivel que más te guste, en la pantalla de Start, pulsa **Arriba cuatro veces, Abajo dos, Arriba otras dos, y Abajo otras tres.**



N64

Army Men

Passwords de todos los niveles, para que no te cueste tanto trabajo pasar de fase, soldado.

Desierto: Cactus Flats
- Ghost Town: (ninguno).
- Caution: Granada, Ametralladora, Helicóptero, Jeep.
- En Route: Jeep, Helicóptero, Helicóptero, Jeep.
- Clean Up: Ametralladora, Granada, Ametralladora, Granada.

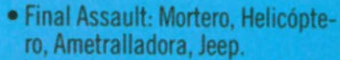
Desierto: Casa Flats
- Enter Town: Ametralladora, Helicóptero, Jeep, Ametralladora.
- To The Bank: Granada, Granada, Helicóptero, Helicóptero.
- Stop the Tans: Ametralladora, Jeep, Ametralladora, Helicóptero.
- Tan's HQ: Jeep, Jeep, Granada, Ametralladora.

Desierto: Winding Canyon
- Find that Jeep: Ametralladora, Avión, Jeep, Helicóptero.
- Clear Patrols: Tanque, Helicóptero, Jeep, Ametralladora.
- Clear the Radar: Mortero, Tanque, Helicóptero, Jeep.
- Play it Again: Ametralladora, Helicóptero, Tanque, Mortero.
- To the Helipad: Ametralladora, Mortero, Ametralladora, Helicóptero.

Montaña: Winding River
- Patrol: Mortero, Mortero, Granada, Ametralladora.
- Defense: Helicóptero, Granada, Jeep, Ametralladora.
- Radar Round Up: Jeep, Mortero, Ametralladora, Ametralladora.
- House Call: Helicóptero, Jeep, Granada, Avión.
- Movin' On: Avión, Tanque, Mortero, Jeep.

Montaña: Prison Camp
- Assault Prep: Ametralladora, Tanque, Helicóptero, Jeep.
- Assault Start: Ametralladora, Mortero, Avión, Mortero.
- Destroy Camp: Mortero, Ametralladora, Granada, Mortero.
- Escape: Avión, Ametralladora, Granada, Ametralladora.

Montaña: Construction
- Secure Region: Mortero, Avión, Ametralladora, Avión.
- Get the Tanque: Helicóptero, Jeep, Granada, Tanque.
- Sack the Base: Ametralladora, Helicóptero, Helicóptero, Jeep.

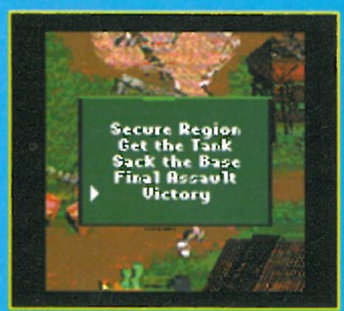

- Final Assault: Mortero, Helicóptero, Ametralladora, Jeep.
- Victory: Avión, Tanque, Avión, Ametralladora.











N64

Tonic Trouble

Para aquel que no se enterase, sabed que la primera vez que te encuentras con el doctor, debes colocarte enfrente y pulsar rápidamente la siguiente secuencia: **R dos veces, Abajo en el stick, Arriba en la cruceta, Abajo en la cruceta, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-arriba dos veces, C-izquierda dos veces, C-derecha dos veces, C-arriba dos veces, C-abajo dos veces, Arriba en el stick, Abajo en el stick, Izquierda en el stick, Derecha en el stick, Start.** Si lo haces bien recibirás todos los items especiales.

Se rumorea también que pausando el juego y pulsando **A, B, A, B, A, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Z** pasarás directamente a la batalla final con Grogh.

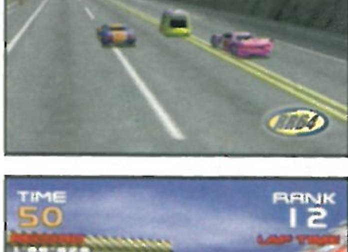
N64

Ridge Racer 64

Pues sí que es raro el tema, sí. El caso es que funciona, el maldito.

Bueno, tu empieza una carrera en modo **Grand Prix.** Cuando den la salida, date media vuelta y **golpéate contra el muro hasta que lo atravieses** (un poco rústico, pero funciona). Estarás corriendo en **modo espejo.** Si ganas la carrera podrás correr con un carrito de golf. Poco espectacular, pero corre que se las pela.

Gracias, aplausos, y gritos de "TIO RARO, MIRA QUE ESTAMPARSE CONTRA UNA PARED" a **Benet Presas** de Salou (Tarragona). Si nos queda algún "guantazo", tuyo es.









¡oh!

JET FORCE GEMINI

Truquejo muy útil en tiempos de **escasa munición** o para gente de gatillo demasiado fácil. Cada vez que uno de los repelentes insectos caiga ante nuestra pericia en el combate, soltará su arma. Selecciona entonces el arma que desees recargar y recoge su munición, que siempre será del mismo tipo que el arma que tengamos seleccionada (casualidades intergalácticas, mire usted). Pero no funciona si lo que llevas sin munición es la bolsa del pan porque acabas de zampártelo todo por el camino, Jimmy, ¡hambrón!

N64

Rainbow Six

Hey, Mister, ¿qué tal unos passwords para militares declarados? Bueno, hoy serán gratis, pero mañana traeme el bocata de mortadela que me prometiste.

- Desbloquear todas las misiones del nivel Recruit: **VZRFTMQ2G8SQ.**
- Desbloquear todas las misiones del nivel Veteran: **FZJFTMR2G8RQ.**

GoldenEye 007

Estos códigos se introducen dejando pulsado el botón anterior al signo + (sólo pueden ser L o R) y pulsando después el botón posterior al mismo signo (abajo, arriba... lo que proceda). Si no salen a la primera, persevera, que funcionan.

Estos códigos se introducen en juego, sin pausar ni nada.

Desbloquear Cradle
- L + R + C-arriba
- L + Izquierda
- R + Abajo
- L + Abajo
- L + C-arriba
- L + Abajo
- R + Derecha
- R + C-arriba
- L + C-izquierda
- R + Derecha

Los siguientes, en el **Cheat Menu.** Si lo introduces correctamente, oirás un sonido. Sal del Cheat Menu y vuelve a entrar en él, entonces aparecerá como activado.

Activar Paintball Cheat
- L + arriba
- C-arriba
- R + Derecha
- L + R + C-izquierda
- L + Arriba
- R + C-abajo
- L + C-abajo
- L + R + C-abajo
- L + R + Arriba
- L + C-abajo

Activar Invencibility Cheat
- R + Izquierda
- L + Abajo
- Izquierda
- Arriba
- Abajo
- R + C-izquierda
- L + C-izquierda
- L + R + Izquierda
- L + R + Derecha
- L + C-izquierda

Activar DK Mode Cheat
- L + R + Arriba
- C-derecha
- R + Izquierda
- R + Arriba
- Arriba
- R + Derecha
- Arriba
- L + R + C-abajo
- L + R + Abajo
- L + R + C-izquierda

Activar 2X Grenade Launcher Cheat
- R + Abajo
- R + Arriba
- Derecha
- L + R + C-abajo
- L + Derecha
- R + Izquierda
- Izquierda
- Abajo
- Arriba
- R + C-abajo

Activar 2X Rocket Launcher Cheat
- R + Derecha
- L + Arriba
- Abajo
- Abajo
- R + C-abajo
- L + Izquierda
- L + C-izquierda
- R + Arriba
- R + Abajo
- R + C-izquierda

Activar Turbo Mode Cheat
- L + Abajo
- L + C-abajo
- L + R + Arriba
- R + C-abajo
- Izquierda
- R + Abajo
- L + C-abajo
- Arriba
- R + Abajo
- L + Derecha

Activar No Radar Cheat [Multijugador]
- R + Arriba
- C-abajo
- C-izquierda
- C-arriba
- L + Abajo
- R + Arriba
- C-izquierda
- Derecha
- R + Izquierda
- R + Derecha

Activar Tiny Bond Cheat
- L + R + Abajo
- R + Abajo
- L + C-abajo
- Izquierda
- R + C-izquierda
- L + R + C-abajo
- Derecha
- Abajo
- R + C-abajo
- R + Derecha

Activar 2X Throwing Knives Cheat
- R + C-izquierda
- L + Izquierda
- Arriba
- L + R + Derecha
- Derecha
- L + R + C-izquierda
- L + R + C-izquierda
- R + Abajo
- R + Izquierda
- R + C-izquierda

Activar Fast Animation Cheat
- L + C-abajo
- L + C-izquierda
- C-Abajo
- C-Derecha
- C-Izquierda
- L + R + Derecha
- C-derecha
- L + R + Arriba
- R + C-izquierda
- L + Izquierda

Activar Bond Invisible Cheat
- L + R + C-izquierda
- L + R + C-abajo
- L + C-izquierda
- R + C-izquierda
- R + Derecha
- L + R + Izquierda
- L + Derecha
- Izquierda
- L + R + C-izquierda
- L + Abajo

Activar Enemy Rockets Cheat
- L + R + C-abajo
- C-Izquierda
- R + C-abajo
- C-abajo
- C-abajo
- L + R + C-abajo
- L + R + Arriba
- C-abajo
- R + Arriba
- L + Arriba

Activar Slow Animation Cheat
- L + R + Izquierda
- L + R + Izquierda
- L + R + Abajo
- L + R + Izquierda
- C-derecha
- L + R + Abajo
- L + R + Abajo
- L + A bajo
- C-izquierda
- C-arriba

Activar Silver PP7 Cheat
- L + Izquierda
- L + R + Arriba
- L + Derecha
- L + R + Arriba
- L + R + C-izquierda
- L + R + Izquierda
- L + R + Abajo
- C-abajo
- L + R + Derecha
- L + R + Izquierda

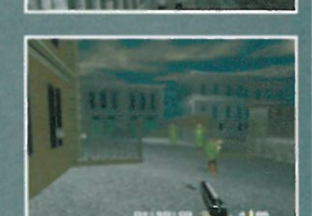
Activar 2X Hunting Knives Cheat
- R + C-abajo
- L + Derecha
- R + C-izquierda
- R + Derecha
- L + R + Derecha
- L + R + Arriba
- L + Abajo
- R + Izquierda
- L + Derecha
- L + C-izquierda

Activar Infinite Ammo Cheat
- L + C-izquierda
- L + R + Derecha
- C-derecha
- C-izquierda
- R + Izquierda
- L + C-abajo
- L + R + Izquierda
- L + R + C-abajo
- L + Arriba
- C-derecha

Activar 2X RCP-90s Cheat
- Arriba
- Derecha
- L + Izquierda
- R + Abajo
- L + Arriba
- L + C-izquierda
- L + Izquierda
- C-derecha
- C-arriba
- L + R + Abajo

Activar Gold PP7 Cheat
- L + R + Derecha
- L + R + Abajo
- L + Arriba
- L + R + Abajo
- C-arriba
- R + Arriba
- L + R + Derecha
- L + Izquierda
- Abajo
- L + C-abajo

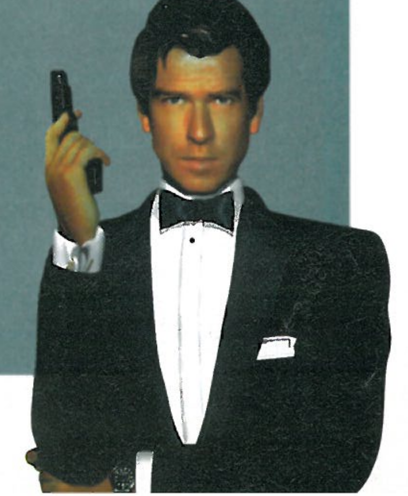
Activar 2X Lasers Cheat
- L + Derecha
- L + R + C-izquierda
- L + Abajo
- R + Izquierda
- R + Abajo
- L + Derecha
- C-arriba
- Derecha
- R + Derecha
- L + R + Arriba





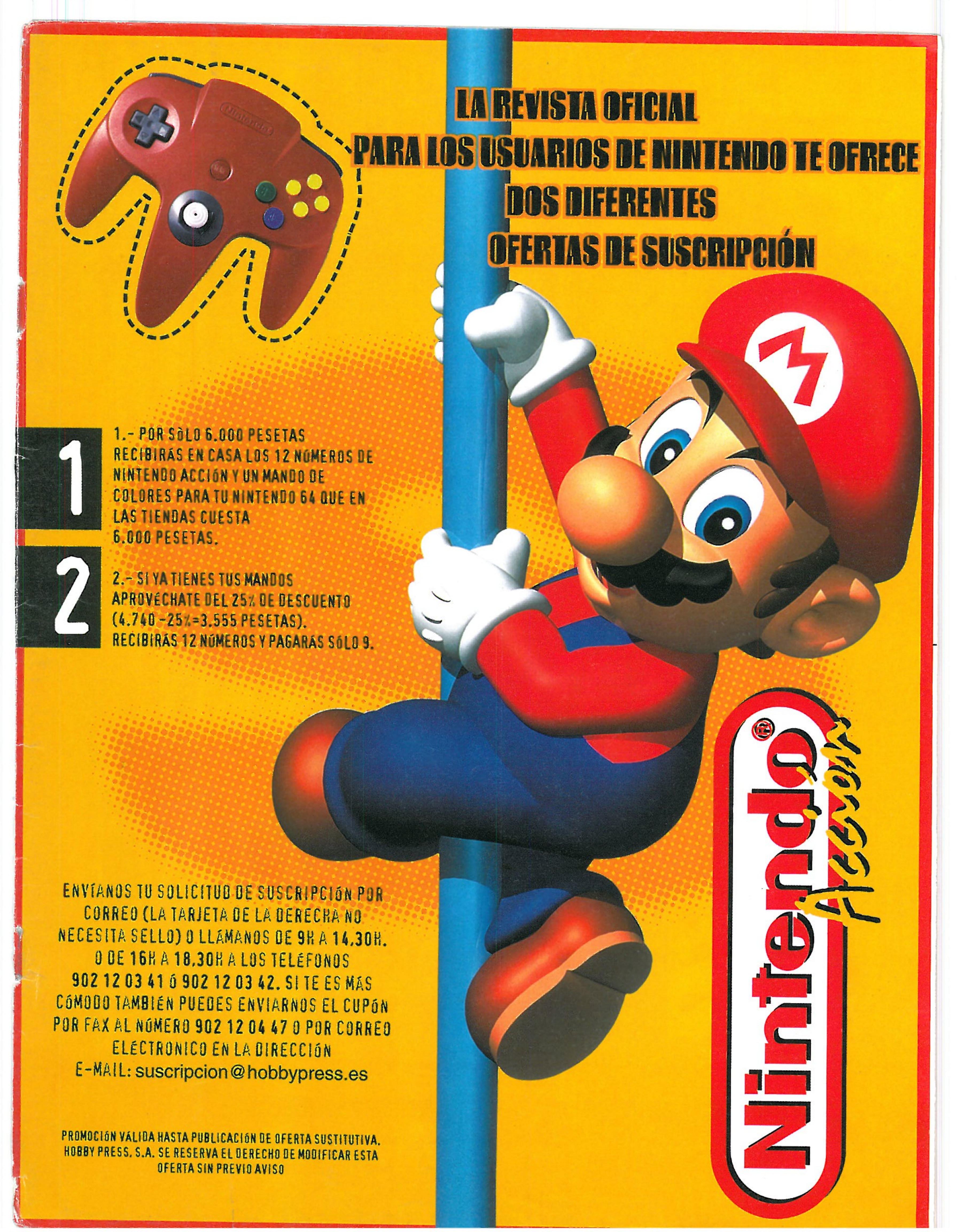


Activar All Guns Cheat
- Abajo
- Izquierda
- C-arriba
- Derecha
- L + Abajo
- L + Izquierda
- L + Arriba
- C-izquierda
- Izquierda
- C-Abajo





CENTRO MAIL
www.centromail.es
NINTENDO 64 14.990 14.900
ROJO NEGRA NEGRO TRANSPARENTE MORADO AZUL VERDE NARANJA
14.990
PERFECT DARK 10.990 10.490
CABLE R 2.990
MANDO DE CONTROL 4.990
CLEAR PURPLE NEGRO VERDE AMARILLO AZUL ROJO
MEMORY EXPANSION PAK 4.990
RUMBLE PAK 3.490
ARMY MEN SARGE'S HEROES 8.990 8.490
CASTLEVANIA 2 11.900 9.990
DAIKATANA 9.990 9.490
DONKEY KONG 64 + MEMORY 12.990 11.990
I. SUPERS. SOCCER '98 9.990 3.990
I. SUPERS. SOCCER 64 5.990 2.990
J. McGRATH SUPERC. 2000 9.990 9.490
JET FORCE GEMINI 9.990 9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO 9.990 4.990
NBA IN THE ZONE 2000 11.900 10.990
POKÉMON STADIUM + T. PAK 12.990 12.490
QUAKE 64 3.990 3.690
RAYMAN 2 9.990 9.490
READY 2 RUMBLE BOXING 9.990 9.490
RIDGE RACER 64 9.990 9.490
SUPERCROSS 2000 9.990 9.490
TARZAN 11.490 9.490
TOP GEAR HYPER BIKE 9.990 9.490
TOP GEAR RALLY 2 11.490 9.490
TUROK: RAGE WARS 9.990 5.490
GAME BOY COLOR 12.990 12.490
PURPLE BERRY RED LIME GREEN YELLOW TEAL CLEAR PURPLE
ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 1.290
BLACK PURPLE
GAME BOY CAMARA 7.990 3.990
VERDE AMARILLA AZUL ROJA
GAME BOY PRINTER 9.990 9.490
MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER 2.990 2.900
GREY PURPLE
ALL STAR TENNIS 2000 5.995 5.490
ARMY MEN 6.490 5.990
AZURE DREAMS 5.900 5.490
F-1 WORLD GRAND PRIX II 5.900 5.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 5.990 5.490
KONAMI GB COLLECTION VOL. 2 5.900 5.490
KONAMI WINTER GAMES 5.890 5.490
LA MÁSCARA DEL ZORRO 5.995 5.490
LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT! 5.990 5.490
METAL GEAR SOLID 5.890 5.490
POKÉMON AZUL 5.990 5.490
POKÉMON ROJO 5.990 5.490
RAYMAN 5.995 5.490
READY 2 RUMBLE BOXING 5.990 5.490
TOMB RAIDER 6.990 6.490
WARIOLAND 3 5.990 5.490
Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de junio.
pedidos por internet www.centromail.es
pedidos por teléfono 902 17 18 19
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 NUEVA DIRECCIÓN
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberà del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
IMPUESTOS INCLUIDOS



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 Ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción